METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER (İNGİLİZCE) DEMOSU DVD'DE!

8GB DVD | 148 SAYFA

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

ŞUBAT 2010/02 | 6.50 TL (KDV Dahil)
SAYI: 28 | ISSN: 1307-8933



BIOWARE'İN BAŞYAPITINI İNCELEDİK

MASS EFFECT 2

> PRINCE OF PERSIA: FORGOTTEN SANDS > NAPOLEON TOTAL WAR > ALIENS VS PREDATOR > DARKSIDERS > STAR TREK ONLINE > THE VOID > DIVINITY 2: EGO DRACONIS > KING ARTHUR > ARMY OF TWO: 40TH DAY > FINAL FANTASY: DISSIDIA > DOSYA: 2009'UN EN İYİLERİ

K.K.T.C. 7.50 TL. (KDV DAHİL)


TÜRKİYE'NİN TEK ONLINE OYUN DERGİSİ
BELEŞ OYUN CENNETİ
FREE 2 PLAY
SAYI: 01 | ISSN: 1306-3606 | 4.50 TL (KDV Dahil)
2 DVD HEDİYELİ
8 ÜCRETSİZ OYUN
SADECE 4.50 TL!
METİN 2 REHBERİ
Oyunun en ilginç gizemlerinden birini açığa çıkardık
SILKROAD ONLINE
Oyunda başarılı olmanın sırlarını ve inceliklerini açıklıyoruz
AION ONLINE
WoW'un tahtını sallayan oyunun tüm detayları
Runes of Magic
Knight Online'ın varisi işte bu oyun!
Silkroad Online
Silkroad Online
En güncel haberler
Rehber
Oyun DVD'de
4Story
Three Kingdoms & One Hero
4 Story
Gameforge'dan yepyeni bir oyun
Oyun DVD'de
Rappelz
Rappelz
Nefes kesecek yeni bir MMO
Oyun DVD'de
Play oyun dünyasından en bomba haberler > 4 Story > Rappelz > Gunbound >
Seafight > Mount & Blade > Online oyunlarda daha başarılı olmanın yolları
K.K.T.C. 5.50 TL. (KDV DAHİL)
TÜM TÜRKİYE'DE BAYİLERDE!





EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

KARDAN DERGİ YAPTIK, ERİMEDİ!

Bundan altı ay kadar önce yeni ofisimize taşınırken "ne de güzel havası var, püfür püfür esiyor" diye sevinmiştik. Tamam, şehrin "birazcık" dışındaydık, her sabah evden dergiye gelmek için yaptığımız yolculuk birkaç saati bulabiliyordu falan ama işte mis gibi dağ havası alıyorduk, daha ne olsundu. "Daha ne olsun" sorusunun cevabını bu ay kar yağınca bir güzel gördük. Sularımız dondu, kapımızın önündeki merdivenler kayak pistine döndü, doğalgaz zammını kutlamak için kombiyi sonuna kadar açtığımız halde bilgisayar kullanabilmek için önce buz tutan parmaklarımızı çözmemiz gerekti. Hatta yaz boyu kapımızı aşındıran, biraz süt karşılığı kendini sevdiren kedilerimiz sıcak semtlere göç etti ve yerine kutup ayıları geldi. Biraz abartmış olabilirim, kabul, ama gerçek olan bir şey var; elinizdeki sayının büyük bölümünü sıfır derecenin altında hazırladık. Tek tesellimiz sizin sıcak bir yerlerde okuyacağınız düşüncesi. Fakat yine de üşüyoruz sayın okur :)

Her yılın hem en eğlendiren, hem de en sinir geren olayı "geçen yılın en"lerini seçmektir. Eğlendirir çünkü hep birlikte toplanıp bütün bir yılın oyunlarını hatırlamak zevklidir, çeneler düşer, hikâyeler anlatılır iştahla. Sinir gerer çünkü mesele en iyi olanı seçmeye gelince herkes kendi oyununun "o" olduğunu kanıtlama derdine düşer, kimse birbirini duymaz, birileri küser gider... Dedik ki bu defa azıcık medeni olalım, 2009'un oyunlarını böyle seçmeyelim, hatta biz hiç seçmeyelim, okurumuza bırakalım bu işi. Oyungezer Online'da bir anket açtık ve iki bini aşkın oyungezerin katılımıyla pırıl pırıl bir liste çıktı ortaya. Ama biz de boş durmadık, çıkan sonuçları değerlendirdik, yani sizinle rolleri değişmiş olduk. Tamam yine kavga çıktı biraz, ama en azından herkes içindekini döktü, rahatladı. 2009'la gözümüz arkada kalmadan vedalaşmış olduk.

Ama bir de gözümüzü arkada bırakan türden, geçici olmasını umduğumuz bir vedalaşma yaşadık bu ay. 2007 sonbaharında ekibe katılan ve kısa sürede de değişmez parçalarından biri haline gelen, Oyungezer'in ilk gününden beri hem fikirleriyle hem yazdıklarıyla hem varlığıyla dergiye çok şey katan arkadaşımız K. Mehmet Kentel, *bir kış gecesi* dergiden ayrıldı. Anlam Arayışları'nı, iki ay öncesine kadar Posta İdaresi'ni, sonra Ramon'u, Radiohead'i, Calvino'yu ve daha bir sürü şeyi Oyungezer için özel hale getirdiğin, bizi bundan sonra da yalnız bırakmayacağın için (hele bir bırak) teşekkür ederiz Mehmet. Seni birkisgecesi.blogspot.com'dan okumaya devam edeceğiz, arada bir telefon edip "dergi bitti, gönder artık yazını?!" diye kafanı karıştıracağız. Olur da tufaya düşersen, yazını gönderirsen, sayfaların seni bekliyor olacak.

Ya ben ne çok konuştum... Sinan? Senin de diyeceklerin vardı.

Birkaç yıl öncesine kadar Türkiye için hayal dahi edemeyeceğimiz güzellikler oluyor oyun dünyamızda. 29-31 Ocak tarihlerinde, Ankara ODTÜ ATOM-Metutech'te gerçekleştirilen 48 saatte oyun yapma maratonu Global Game Jam'de, dünyanın her yerinden bu yarışmaya katılan ülkeler arasında en çok başvuruyu yapan üçüncü ülke olmamız mesela. Bu ülkede oyunculukla ilgili güzel yönde gelişmeler olacak, ama ufak ufak olacak diyoruz her zaman… Ve bu organizasyondan çıkan, ufacık ama boyutlarının çok üstünde güzelliklere sahip oyunlar da bunun bir göstergesi. GGJ 2010 derginin son günlerine denk geldiği için bu sayıya yetişmedi, ama etkinliği yerinde takip eden acar muhabirlerimiz Berkant ve Faruk'un izlenimlerini Oyungezer Online'da (http://tinyurl.com/yfuce63) izleyebilirsiniz… Der ve kaçarım Serpil! Yaparım bunu!

Sevgiler :)

Serpil & *Sinan*

GÖRSEL: No More Heroes'dan Travis Touchdown


Wii
Wii Sports
Resort
Press Ⓐ and Ⓑ together.
©2009 Nintendo
7
www.pegi.info


Nintendo®
©2009 Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo.
LIMITED EDITION
Wii'nin yeni rengi artık siyah
Wii Remote™ ve Nunchuk™
Wii MotionPlus™
Wii Sports™ ve Wii Sports Resort™
+
+
+
Wii Sports Resort Paketi
Wii
Wii
PAL
Wii Sports Resort
Wii MotionPlus

içindekiler

360drc



12 **Spec Ops: The Line**
Bu bildiğin dangoz askeri oyundu yahu? Ne ara psikolojiyi karıştırdınız işin içine?

14 TRUE CRIME
"Bu seriyi beceremedik arkadaşlar, baştan alıyoruz..."

16 BİZ BUNLARI İSTİYORUZ
Mayın tarlasına çevirdiğiniz posta kutumdan ayıkladıklarım...

20 BEN YAPIMCIYIM
Machinarium'un yapımcılarıyla sıcak bir karşılaşma.

18 OGZ CASTING AJANSI
Onca kuru kalabalıktan sonra çok daha iyi adaylar girmeye başladı içeri.

19 OYUNEZER
Bioware oyun yapacak da Kaan'ın elinden kurtulacak öyle mi?



22 POP: FORGOTTEN SANDS
Sevgili Prensimiz, en sevdiğimiz macerasının devamıyla yeniden karşımıza dikilecek.

PC İNCELEME



MASS EFFECT 2
Bioware arı gibi çalışıyor valla. 3 ayda 2 klasik çıkartmak her yiğidin harcı değil.
34

42 DIVINITY 2: EGO DRACONIS
İçinizdeki ejder loot avında... Diablo öncesi ısınma turlarımız devam ediyor.

48 KING ARTHUR
Total War'dan aldığı balıklara kendi tuttuklarını da ekliyor King Arthur. Rastgele!

50 NINJA BLADE
Dünyayı Kurtaran Adam'ı izlerken yaptığınız gibi oynayın, "neden", "nasıl" diye sormadan.

54 TALES OF MONKEY ISLAND
Parça parça yayınlanmış olabilir ama tekmili birden incelendi.

56 THE VOID
Ölümden daha beter bir şey varsa, Void'e düşüp dirilmeye çalışmaktır. Böyle bu.



44 NAPOLEON: TOTAL WAR
Dünyanın en gözükara generali, ömrünün yetmediği savaşları da kazanmak için aramıza dönüyor.

KONSOL İNCELEME

60 ALIENS VS. PREDATOR
Alien'ın kuyruğunu kıstırıp kaçacağı kırk yıl düşünsek aklımıza gelmezdi.

64 MODNATION RACERS
Yeni nesil yapımcılar yine bize deli gibi tasarım işi kakalayabilecekleri çok eğlenceli bir oyunla karşımızda. Oyunun betasına göz attık.

72 ARMY OF TWO
Bu oyun için iyi bir arkadaşa ve bol bol sabıra ihtiyacınız olacak. Bunları ayarlayın, sayfa 72'de görüşelim.

76 DISSIDIA FINAL FANTASY
Koşun koşun, mevzu var! Final Fantasy'nin bütün efsane karakterleri kafa göz demeden birbirine dalıyor.





66 DARKSIDERS
God of War mu, Zelda mı? İkisi de mi? Hiçbiri mi? Darksiders'ı kendi başına bir oyun olarak görmek niye kimsenin aklına gelmiyor?

ORGANİZE SANAYİ

94 APPLE IPAD
Steve Jobs'un en yeni hasadı. iPad hem çok tartışılacak, bir yandan da stokları tüketecek bir oyuncak (yine).

97 VIEWSONIC VPC ALL-IN-ONE
Monitörünüz, klavyeniz, fareniz artık sadece ahbap değil. Aralarında kan bağı var.

102 CES 2010
Yılın en önemli tüketici elektroniği fuarından canlı canlı, taze taze haberler, en acayip teknolojiler.

108 USTANIN TAVSİYESİ
Kaan Usta bu ay bir cihaz, bir yazılım, bir soğutma yöntemi falan değil, hayat dersi veriyor.





24
Haydi bakalım sevgili okur. Bu yıl öyle uzaktan izleyip "niye onu seçtiniz, niye bunun hakkını yediniz" demek yok. Siz seçiyorsunuz, o lafları da biz ediyoruz. Böylesi daha eğlenceliymiş gerçekten.

LOG-IN



80 STAR TREK ONLINE
Kaan bir aydır betada, bir oraya bir buraya ışınlıyor kendini. İzlenimlerini paylaşmak için arada dergiye de uğruyor.

82 EVE ONLINE: DOMINION
Konuk yazarımız, Eve'den sorumlu kapı komşumuz Noyan, Dominion'ın Eve'e neler kattığını ve karışık hesaplarını nasıl değiştirdiğini anlatıyor.

EKRAN DIŞI

121 2009'UN MÜZİKLERİ
Bir yıl boyunca ne dinledik, hangilerini sevdik, nelerden nefret ettik? (Sonuncusunu yazmadık gerçi.)

125 MULTITOUCH BARCELONA
Oyunlar ve hayatın diğer yanları artık daha sık ve daha çeşitli yollarla dokunuyor birbirine.

126 SHURIKUROODO
Kimi Ni Todoke! İpek, "sevin beni" diye yalvaran bir çocuğu konuk ediyor anime sayfasına.





N.E.M.

128 STAR WARS KONSERİ
Popüler kültür kazan, Göktuğ kepçe... Her ay olduğu gibi bu sefer de maceralı bir etkinlikten bildiriyor kendisi.

OYUN CANAVARI



86

MASS EFFECT 2
Oyungezer bir kez daha gözünü karartıyor ve ayın ikinci yarısında eline ulaşmasına rağmen bu dev evrenin haritasını çıkartmayı başarıyor. Eser Güven'in bir alien teknoloji harikası olduğuna inancımız biraz daha kuvvetlendi.

bakmadan geçmeyin



- OGZPEDIA
Derginin inceleme sayfalarına bir yenilik ekledik, oyunlarımızı hayatlarımıza kattık.



112 SANAT YİYEN OYUNLAR
Başlarken tek bir şey vardı elimizde: Bioshock, Art Deco'dur! Mutlaka okuyun.



145 DİNOZORLAR SAVAŞI
Bakmadan geçemeyeceğinizi biliyoruz aslında ama hani dalgınlığınıza falan gelir...

oyun indeksi

Aliens vs Predator 60
Army of Two: The 40th Day 72
BlazBlue: Calamity Trigger 74
Darksiders 66
DISSIDIA: Final Fantasy.......... 76
Divinity 2: Ego Draconis 42
King Arthur 48
Mass Effect 2 34
ModNation Racers.............. 64
Napoleon Total War 44
Ninja Blade 50
PoP: The Forgotten Sands 22
Spec Ops: The Line.............. 12
Star Trek Online................ 80
Tales of Monkey Island.......... 54
The Void 56
Twin Sector 52

OGZ_DVD

VVVVVVVIN DİYE DÖNEN DVD

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen dvd@oyungezer.com.tr adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- VVVVVV
2- Splinter Cell: Conviction videosu
3- The Witcher 2 videosu
4- And Everything Started to Fall
5- Dragon Age HD Textures

OGZ_DVD v2

AMAN TANRIM, ADETA KENDİYLE YARIŞIYOR!

Abarttık, yok öyle bir şey. Lakin geçtiğimiz ay beta testini gerçekleştirdiğimiz yeni DVD arayüzüne, yani OGZ_DVD_v2'ye bu ay resmen geçiş yapmış bulunuyoruz. Beta test sürecine katkılarından dolayı Oyungezer Online forumlarından Alone, dark_devil_cry, Dark Templar, deathly hallow, Gullo, ironPunisher, kafziel16, KurtulanSama, legendezut, Noah, Pyloge, ugur123 ve UluMemo'ya teşekkürlerimizi iletiriz. En azından XP'de oluşan hataların (inşallah) üstesinden geldik, mutluyuz.

OGZ_DVD_v2, Visual Basic ile yazılan önceki arayüzün bu kez C++ ile sıfırdan kodlanarak daha modern ve esnek bir altyapı üzerine kurulmuş hali olarak özetlenebilir. Eskisinden daha hızlı açılıyor, daha hızlı çalışıyor; dosya sağlamlık kontrolü, içerik arama ve çoklu tema desteği gibi yeni özellikler içeriyor. Yeni tema hazırlamak için her şeyin yerini elle yazmaktan daha kolay bir yöntem ürettiğimizde siz de kendi temalarınızı hazırlayıp kullanabileceksiniz; şimdilik bilgisayarınızdan dilediğiniz resmi arayüz üzerine sürükleyip bırakarak geçici süreyle arka plan resmi olarak belirlemekle yetinebilirsiniz. Diğer yandan sizin görmediğiniz tarafta bizim aylık DVD hazırlama sürecimizde kolaylık sağlayacak bir takım özellikler de içeriyor yeni arayüz ve tüm bunları yalnızca 78 kilobyte boyutundaki eskisinden bile ufak bir exe dosyasıyla başarıyor. Gerçi önümüzdeki aylarda yeni özellikler eklenince biraz daha büyüyecek ama olsun.

Tabii bu arayüzü hiç görememiş olma ihtimaliniz de var. Eğer açılışta bir hata mesajıyla karşılaşıyorsanız öncelikle DVD içerisinden Content klasöründeki vcredist_x86.exe dosyasını çalıştırmayı deneyebilir, sorunun üstesinden gelemiyorsanız (yalnızca bu ay geçerli olmak üzere) eski arayüze Oyungezer.exe dosyasını çalıştırarak ulaşabilirsiniz. Hata bildirimlerinizi, görüş ve önerilerinizi forumlarımızdaki DVD bölümüne bekliyoruz.

Not: Yeni arayüz içerisinde de yine (en az) bir adet sürpriz yumurta var (:





PSP Demoları

BU KEZ JAPONCA DEĞİL, İNGİLİZCE

DVD'mizin Bonus bölümünde yer alan PSP demolarını oynamak için yapmanız gerekenler sırasıyla şöyle:

> PSP'nizi bilgisayarınıza bağlayın.
> Yüklemek istediğiniz oyuna ait sıkıştırılmış dosyanın içeriğini bilgisayarınızda herhangi bir yere, örneğin masaüstünüze çıkartın.
> İsmi dokuz haneli bir kod ile başlayan klasörü (örneğin *MGS: Peace Walker* için bu kod NPUH90066) PSP'nizin içerisindeki PSP\GAME\ klasörüne kopyalayın veya taşıyın. Sonuçta X:\PSP\GAME\NPUH90066 şeklinde bir klasör ve içerisinde EBOOT.PBP gibi bir veya birden fazla dosya oluşmuş olmalı.
> Artık PSP'nizi açıp yüklediğiniz demoları oynayabilirsiniz.

Not: *Patapon 2* için 6.10, *MGS: Peace Walker* için 6.20 veya üzeri bir firmware sürümüne sahip olmanız gerekiyor. Diğer oyunlar daha eski oldukları için firmware gereksinimleri de hayli düşük.

ASUS EAH5750 FORMULA Ekran Kartı

Üstün Soğutma Performansında Damalı Bayrağa Ulaşın

Bir, iki, üç, BAŞLA! ASUS EAH5750 FORMULA ekran kartı, bugünün bilgisayar kullanımının getirdiği en ağır isteklere cevap verebilecek sınıfının önde gelen soğutma performansını sağlamak üzere tasarlanmıştır.



Tutkuyla Tasarlandı. Kazanmak İçin Yaratıldı.

Motor sporlarından esinlenen ASUS EAH5750 FORMULA, Formula 1 yarış arabasının aerodinamiğine sahip şık öğeler içerir. Hava akış hacmini %7'ye kadar artırabilen aerodinamik ilkelerine dayanan tasarım, sıcaklığı grafik işlemcisinden ve diğer kritik bileşenlerden uzak tutuyor.



Kapak sayesinde, sıcak ve soğuk hava arasındaki müdahale azalıyor.



Nispeten yüksek basınç alanından gelen soğuk hava, etkin bir şekilde kapakçıklar aracılığıyla emilir.

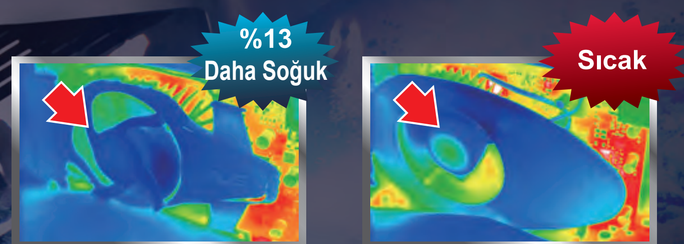
ASUS'un tescilli Micro Surface Treatment (Mikro Yüzey İşlemi) teknolojisi sayesinde ısı yayılımını %14 kadar daha iyileştiren bir soğutucuyla, aşırı ısınma riski olmadan çalışıyor.



Ayrıca, benzersiz toz koruma tasarımına sahip fan, geleneksel fanlar ile karşılaştırıldığında 10.000 saat daha uzun soğutma sağlıyor.



Diğer referans tasarım devre kartları ile karşılaştırıldığında %13 oranında daha fazla ısı dağıtma performansı elde ediliyor.



ASUS EAH5750 FORMULA — Jenerik Radeon HD 5750

Geliştirilmiş Performans ve Güvenilirlik İçin Sezgisel Tasarım

ASUS'un kaliteli ürün ve yenilikçi teknoloji taahhüdüne uygun olarak üretilen EAH5750 FORMULA, en üst seviyede güvenilirliğe sahip multimedya performansı sağlayan teknolojik çözümleri barındırıyor. GPU Guard, düşme ve çarpmaya karşı koruma sağlıyor. EMI Shield, sizi zararlı elektromanyetik parazitlerden korurken grafik performansını da artırıyor. Fuse Protection, iki katı aşırı akım koruması sağlarken, GamerOSD ve SmartDoctor ise daha düzgün grafikler ve çarpıcı görsel netlik ile birlikte gerçek zamanlı overclocking elde etmenizi sağlıyor.

*Performans verileri, farklı modeller ve konfigürasyonlara göre farklılık gösterir.


Avrupa'nın En Büyük Oyun Ligi
ELECTRONIC SPORTS LEAGUE
ARTIK TÜRKİYE'DE
www.esl.eu/tr
ESL
Electronic Sports League



Bu şirin kafanın asıl sahibini merak ediyor musunuz?

syf 20 >>

360drc



GERÇEK, ÇOK EĞLENCELİ

İçeriden e2 kanalında sabit kalmış televizyonun sesi geliyor. Kazık yemiş Conan O'Brien esprileri ne de güzelmiş diye geçiriyorum aklımdan. Bense köşemde adeta bir söğüt gibi oturmuş, en fazla bir ton balığının derinliğine sahip bakışlarımla uzayda yer işgal ediyorum. Sadece gölgem görünse parmaklarım ellerimin üzerine sürünerek ilerlemeye çalışan kurtçukları andıracak. Sabit tuttuğum bedenimde şu an oynattığım tek uzuvlarım onlar. Altında bir adet klavye var. Reklama giriyor Conan, takiben davudi sesli bir ağabey Meko LED Tv'de aksiyon filmlerinin daha iyi göründüğünüz söylüyor kendinden emin bir sesle. Kurtçukları denize sallamaya devam ediyorum. Uykum geldi. Klavyem tıkır, tıkır fakat gözler ağır. "Zamane kızları ve anneleri" temalı reklâmdaki kızın gelecek beklentileri ve kireç çözücünün vaatleri arasındaki benzerlikler direkt açıyor uykumu. Ağzımı havadaki planktonları yemeğe çalışan bir memeli gibi açarak gülmeme engel olamıyorum. O sırada Conan ekrana geri dönüp tv'den çıkıyor ve salona giriyor. "Bu haberler iyi mi lan?" diye gösterdiklerimi beğenmiyor ve soruyor "parmaklarına n'oldu kel adam?"

Biterken çalıyordu: Radiohead – The Tourist

FURKAN FARUK AKINCI

360drc iç açılar

12- Spec Ops The Line
Belli ki pek değişmiş Spec Ops ve hafiften hastalıklı bir hale gelmiş. Yiğitcan sağolsun müthiş dingin ruhuyla karaladı bir şeyler.

14- True Crime
Ankara'dan True Crime mı yazılırmış? Oyunun havasına giremezsin bir kere. Gönderdik Ali'yi Hong Kong'a, adam gibi yazdı geldi.

16- Biz Bunları İstiyoruz
Mayın tarlasına çevirdiğiniz posta kutumdan ayıkladıklarım... İki sayfa, tekmili birden. Yok, o başka sayfaydı...

18 - OGZ Casting Ajansı
Biraz daha toparlandı bu ay ajans. Onca kuru kalabalıktan sonra çok daha iyi adaylar girmeye başladı içeri.

19- Oyunezer
En sinirli adam geri döndü. Hem de çok geçmeden. Ama hala çatıdaki bacanın üzerinde takılıyor. Bir de kar yağmış üzerine.

22- Prince of Persia: The Forgotten Sands
Hakkında her kafadan bir sesin çıktığı oyun hakkında en geçerli bilgileri bulduk ve bir kübe koyduk. Karıştırdık, ne kaldı geriye?





1

2



1- Plaja vücudunuzu gömmeye benzemeyecek Spec Ops'ta kuma boğulmak.

2- Kum... Kum hep değişecek Spec Ops'ta.

SPEC OPS THE LINE

YAGER'İN BÜYÜK ORTA DOĞU PROJESİ - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Bilim kurgu hayranı bir oyuncuysanız her şeyden önce "kıyamet sonrası" ortamları arar gözleriniz. Bilim kurgu filmlerinin, kitaplarının ve oyunlarının asırlardır ana besin kaynaklarındandır kıyamet sonrası bir dünya. Nükleer bombanın patlayıp kısır bıraktığı topraklar, yüzyıllar süren savaşların ardından yıpranmış ülkeler, kaotik gelecekler... Tüm bunlara rağmen size şu an ellerinizde ön incelemesini tuttuğunuz oyunun böyle bir konusu olduğunu söylediğimde "klişe" damgasını vurmamalısınız. Evet, Spec Ops: The Line böyle bir oyun, ve hatta evet, bu dünyada bir askeri ve onun elit ekibini yönetiyoruz. Klişe damgasından kaçınma sebebimiz? Tüm bunlar derbeder olmuş bir New York, yıkılmış bir Washington veya paramparça olmuş bir Los Angeles'ta geçmiyor. Spec Ops: The Line'ın geçtiği yere bir oyunda ilk kez gidiyoruz: Dubai.

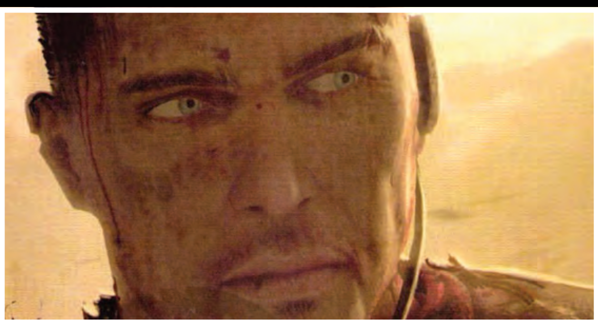
ŞCR / Yager Software

Spec Ops: The Line YAGER Software'in ilk oyunu.



HİÇLİĞİN ORTASINDA

Evet, Dubai, petrol şeyhleri ve onların çılgınlar gibi para akıttıkları sapık projelerinin şehri, Birleşik Arap Emirlikleri'nin en büyük şehri, Orta Doğu'nun turizm başkenti. Spec Ops: The Line tam da tüm bunlara sahip şehrin acımasız kum fırtınaları tarafından yerle bir edilmesinin sonrasında geçiyor, nereden ve ne zaman geleceği asla kestirilemeyen kum fırtınaları tüm Dubai'lileri başka şehirlere kaçmaya itiyor. Bir uçak bileti ve yeni bir hayata başlamak için gerekli para ve bağlantılara sahip olanlar kumların yuttuğu şehirlerini terk ediyorlar, fakat yine de geride kalanlar oluyor, yoksullar, taşınacak durumda olmayanlar, düpedüz evini terk etmeyi reddedenler. Dubai'nin yarı yarıya kuma gömülmüş çehresi bırakın içinde yaşayanları, uzaktan bakanları bile korkutacak durumdayken kaçmayı reddeden tüm bu insanların koruması için de bir kişi gönüllü oluyor, Amerikan Ordu Çavuşu John Konrad. Amerikan Ordusu Konrad'ı ölü kabul ediyor ve kayıtlara öyle geçiyor; ta ki Konrad'ın olduğu mevkiden bir imdat çağrısı gelene kadar. Yüzbaşı (isminin orijinalliğiyle bizi çarpan) Martin Walker hemen elit bir Delta ekibi toparlıyor ve Konrad'ın son bilinen mevkisine doğru ilerlemeye başlıyor. Fakat Dubai'yi yutup tüm sakinlerini yerlerinden eden kum fırtınasının yaradığı haydutlar ve teröristler çöplüklerine göz diktiklerini sandıkları bu ekibi hiç de hoş karşılamıyor. Aynı şekilde, Dubai de pek misafirperver davranmıyor Walker ve Delta'larına. Şehri içine alan kum fırtınaları Walker'ın da peşini bırakmıyor.



KUMLAR DÜŞER, DÜŞER DÜŞER AĞLARIM

İşte The Line'ın anahtar noktası bu, çok büyük ihtimalle ona vurulursak sebebi olacak şey de bu, değişen hava ve yer koşulları. Dubai'nin yarısı kum dolu mimarisini keşfe çıkarken bir fırtına bize nerede olduğumuzu unutturmaya yetecek. Bir fırtına öncesi kapalı olan bir rota, o fırtınadan sonra açılabilecek, kumların altından daha önce görmediğimiz bir şey çıkabilecek ve düşmanlarla savaşırken bize veya onlara avantajlar sağlayabilecek. Üstelik bu kum fırtınalarının ne zaman ve hangi yoğunlukta gelecekleri tamamen rastgele olacak. Tüm bunların ortasında bizim sahip olduğumuz tek şey ekibimiz ve silahlarımız olacak, ikisi de zaman ilerledikçe geliştirilebilecek ve özellikle ekibimiz, onlara direkt emirler verebileceğimiz için bize çok yardımcı olacak.

Eğer Dubai'nin tutarsız fırtınalarıyla tek başımıza boğuşmaktan bezersek bir de multi-player modu bizi bekliyor olacak tabii ki Spec Ops: The Line'da. Her ne kadar bu konu hakkında derinlikli bir malumata sahip olmasak da oyunun yapımcısı Yager Software'in "multi-player tek kişilik oyunun genişlemişi olacak" beyanatından dinamik kum fırtınalarının orada da kendine yer bulabileceğini çıkartabiliriz. Bu da inanılmaz rastgele ve inanılmaz eğlenceli bir multi-player tecrübesinin vaadi demek.

Spec Ops: The Line işte tam olarak bu, inanılmaz eğlenceli bir oyun tecrübesinin vaadi. O vaat bize 2010 sonu/2011 başı gibi ne gösterir bilemiyoruz ama eğer şu an duyduklarımızı sağlam bir aksiyon oyunu iskeletiyle birleştirebilir, üzerine bir de şimdiden heyecanlı olan özelliklerini kırpmazsa, üzerine çok uzun zaman konuşacağımız bir aksiyon oyununa sahip olabiliriz. Yager, bizi ters köşeye yatırma olur mu?

KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: 2K Games
Çıkış Tarihi: 2010 sonu/2011 başı
Platform: Xbox 360, PC, PS3
Web Sitesi: www.specopstheline.com

KAYBOLMAYAN ÇİKLET VARDI, N'OLDU ONA?

The Guardian'ın teknoloji sayfalarında oyun güncesi tutan Jack Arnott çok ilginç bir tartışma başlattı. Katılmamak elde değil. Soru şu: En son ne zaman bitirdiğiniz bir oyunda, eskisi gibi tatmin oldunuz? Hayır, hayır konu o kadar basit değil. Hani eskiden, (epey bir eskiden 10-12 yıl önce kadar) bir oyunu bitirebilmek için feci derecede emek harcar ve oyun bitince de sıkı bir roman okumuşçasına tatmin olurduk. Artık böyle bir durumun kalmadığını ve oyun sonlarının -oyun ne kadar uzun olursa olsun- oyuncuyu tatmin etmediğini savunuyor Arnott. GTA 4 ve Fallout 3'ü bitirince verdiğiniz emeğin karşılığını alamadığını düşünüyorsanız, aramıza hoşgeldiniz. Yalnız duruma şuradan bakmak gerekiyor, konu anlatımını üst düzeyde tutmak istiyorsanız oyununuz ya kısa ya da olabildiğince çizgisel olmak zorunda kalıyor. Büyük bir oyun yapmak istiyorsanız da anlatımı büyük ölçüde es geçmek zorunda kalabiliyorsunuz. Oyun sonları sizi tatmin etmiyor mu? Kojima dünyasında herkese yetecek kadar yer var. *(Söylemesem çatlardım – Faruk)*

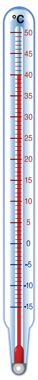


BAKAYIM, ÇAM BALI MI O?

Yani ağzından bal damlıyor anlamında… Bir şeyi baştan kabul edelim, bazıları sadece konuşurlar. Bazılarının konuştuklarıysa direkt haber olur. Peter Molyneux'nün ağzını hiç kapamamasını diledik bu ay. Hepimizin üzerindeki ölü toprağını şöyle bir silkeleyip attı ve dedi ki: "2010, oyun dünyasının zirve yaptığı yıl olacak. Her zamankinden daha büyük sürprizler bekliyor bizi." Şimdi aslında bu sözlerin iki temel sebebi var. Birincisi Natal'ın önümüzdeki sonbaharda piyasaya düşüyor olması. İkincisiyse elbette ki Fable III. Bu ikisine temel sebep dedik, değil mi? Molyneux bir de üçüncü ve daha açıklamadığı bir projesi olduğunu söylüyor. Söylediğine göre Fable'dan ve Natal'dan daha fazla ses getirecekmiş… Milo hakkında mı? Nedir? Peter?



40drc ATEŞ





"Çocukların porno izlemesini elbette istemiyoruz fakat etrafta onları çok daha kötü etkileyebilecek başka etkenler de var... Video oyunları gibi."
(Bıyık altından gülmek için her türlü imkâna sahip olan porno yıldızı Ron Jeremy, ünlü CES fuarını basmış. Galiba içinde bulunduğu sektör pek iyi durumda değil.)

Oyunların, pornodan daha zararlı olduğunu savunan Ron Jeremy

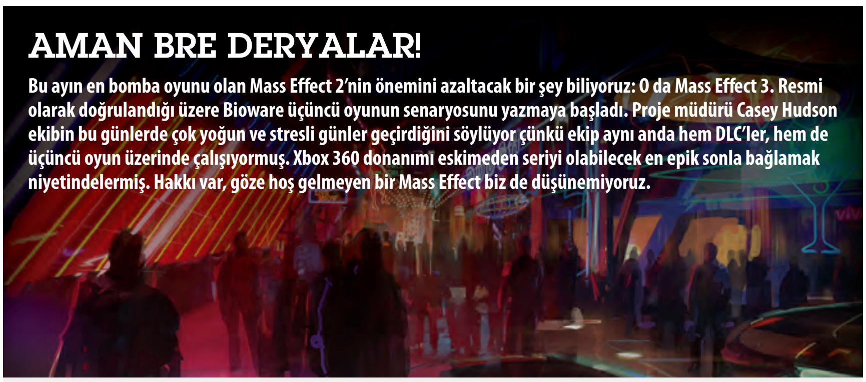
"Şimdi size şunu söylememe izin verin: Kesinlikle Duke Nukem Forever hakkında konuşmama izin yok. Hadi ama kızmayın. Sadece satır aralarını okuyun, sizce neden konuşmama izin yok acaba?"
(Şimdi sana şunu söylememize izin ver John: O karizmatik sesinle birilerini etkilemeyi başarıyor olabilirsin ancak bizi değil. Sadece satır aralarını oku, sence neden etkini kaybettin?)



Duke Nukem'e sesini veren, ismi çok garip telaffuz edilen Jon St. John.

AMAN BRE DERYALAR!

Bu ayın en bomba oyunu olan Mass Effect 2'nin önemini azaltacak bir şey biliyoruz: O da Mass Effect 3. Resmi olarak doğrulandığı üzere Bioware üçüncü oyunun senaryosunu yazmaya başladı. Proje müdürü Casey Hudson ekibin bu günlerde çok yoğun ve stresli günler geçirdiğini söylüyor çünkü ekip aynı anda hem DLC'ler, hem de üçüncü oyun üzerinde çalışıyormuş. Xbox 360 donanımı eskimeden seriyi olabilecek en epik sonla bağlamak niyetindelermiş. Hakkı var, göze hoş gelmeyen bir Mass Effect biz de düşünemiyoruz.



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Haiti'ye yardım eli

Ay ortasında Haiti'de gerçekleşen depremin acısını belki de en çok bizler paylaşıyoruz. Oyun sektörü de bu konuya kayıtsız kalmadı ve PopCap başta olmak üzere pek çok firma depremzedelere yardım elini uzattı. Yardım için satılan oyunlardan alan herkese teşekkürler…

Sony coştu bir kere

Heavy Rain, God of War 3, The Last Guardian… Her biri tansiyonumuzun yükselmesine neden olmuyor mu? Ancak görünen o ki Sony bunlarla yetinmeyecek ve 2010 E3'de Resistence 3, InFamous 2 ve Killzone 3'ü açıklayacak. Vurmayın artık, öldük işte…

Meğer Hala Geliyormuş

Önce yapıldığını öğrenip sevindik, sonra videosunu görüp şok olduk ve en son yapımının durdurulduğunu öğrenip kahrolduk. Şimdi de dediler ki Beyond Good & Evil 2 zaten hep yapım aşamasındaymış, hiç durmamış. Oyun mu oynuyorsunuz bizimle?

Bir milyar dolar

Çok az yapımın gerçekleştirebildiği sıçramayı Modern Warfare 2 gerçekleştirdi ve 1 milyar dolar barajını aştı. Çıkışının üzerinden henüz 2 ay geçmişken bu başarının yakalanması gerçekten büyük iş. O değil de bir boykot vardı ne oldu o?

Alıştıra alıştıra söyler insan

Ne olduğunu bile anlayamadan hepsi birer birer uçtu gitti. Dead Space 2, Crysis 2, The Old Republic, Splinter Cell: Conviction, R.U.S.E ve Gran Turismo 5 aynı hafta içinde ertelendi. Üstelik kimisi yıl sonuna, kimisi de 2011'e gitti! Sokakta söyleseniz döverler adamı, bu ne yahu?

Zahmet etmeyin biz indiririz

İndirilebilir içerik işi durdurulamaz bir noktaya doğru ilerliyor. Son olarak Mass Effect 2 ve Bioshock 2'nin çıkış günü indirilebilir içerikle beraber gelecekleri açıklandı. E madem içerik hazır, oyunun içine koysaydınız ya?

Çalış köpek!

Rockstar'ın çalışanlarına insanlık dışı bir muamele gösterdiği bilgisi gündeme bomba gibi düştü bu ay. Günün 14-16 saati, haftanın 6 günü ve mevcut tatillerin tamamı kaldırılarak çalışan bu insanların durumunu ortaya çıkaran ise eşleri oldu. Kendileri mi? İşsiz kalmaktan korktukları için susmakla meşguller…

Korsan Elma

Korsan sektörü nereye elini atsa kurutuyor ancak bu işin Apple'a zararı apayrı oldu. Tamamen iPhone ve iPod Touch için çalışan Apple Store'un korsan nedeniyle firmaya verdiği zarar tam 450 milyon dolar. E ayıp ama…

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

>> terleri oynanabilir olacakmış. > Müzik oyunlarının satışlarının ciddi şekilde düşmesi üzerine Harmonix, "henüz tüm kartlarımızı oynamadık" demiş. > Uncharted 2'de DLC'lenecek.









TRUE CRIME

UCUZ AKSİYON FİLMİ UCUZ OYUN DEMEK DEĞİLDİR – ALİ SEZGİN

İlerlemeli dövüş oyunlarına aşık bir oyuncu olarak True Crime serisine karşı tarif edilemez bir sevgi yatıyor içimde. Benzer yapımlarla karşılaştırdığımda bir Grand Theft Auto veya Mafia'nın yanında sırıttığını söyleyemem. True Crime serbestlikten çok barut ve kan kokusunun hiç dinmediği, yumrukların, garip akrobatik hareketlerin ve olabilecek en klişe kötü karakterlerin kafasını aklınıza gelebilecek en saçma şekillerde dağıtabileceğiniz türden bir oyundu.

Oyunun isminde 3 veya "San China" gibi eklentiler olmaması dikkatinizi çekmiştir. Activision True Crime ile beraber seriyi yeniden başlatarak büyük ihtimalle birkaç oyuna birden sığacak bir öykünün temellerini atmayı planlıyor. Takdir edersiniz ki bunun için de "Amerika'da mafyayla çatışan uzak doğulu polis" klişesinden kurtulmamız gerekiyor. True Crime, Amerikalı firmaları daha önce gitmediği topraklara, Hong Kong'a götürüyor. Esas oğlanımız Wei Shen Hong Kong çetelerinin arasına sızmış bir gizli polis. True Crime'ı ilginçleştiren ana elemente bu noktada ortaya çıkıyor. Mafyanın arasına sızıp, onlardan biriymiş gibi davranmak tahmin edebileceğiniz üzere onların size tamamen güvenebileceği anlamına gelmiyor. Oyunun çoğu noktasında ahlaki sınırlarınızı zorlayan kararlar vermeniz gerekecek. Serbest kalırsa binlerce kişinin katili olabilecek bir psikopatı yakalamak için tek bir kadının hayatını feda eder misiniz? Veya kimliğinizi korumak adına çetede hayatınızı defalarca kurtarmış olan en yakın arkadaşınızı demir parmaklıklar ardına göndermek? Bu tür zor durumlar True Crime'da her gün vermeniz gereken sıradan kararlar haline dönüşecek.

"ADIM POLİS, GİZLİ POLİS"

True Crime oyunlarını oynayanlar bilirler. Benzer oyunların aksine True Crime -kimilerine göre gereğinden fazla- çizgisel olarak ilerler. Grand Theft Auto ve benzer türdeki oyunların fanatikleri belki bunu biraz yadırgayabilirler belki ama True Crime serisi bunu kendi yararına kullanmayı hep bilmiştir. Benzer oyunlara göre daha derin dövüş sistemi, çevredeki objeleri daha rahat kullanabilmek ve hepsinden önemlisi inanılmaz çatışma sahneleri içeriyordu. Serinin yeni oyununda durumun değişeceğini pek sanmıyoruz. Aksine oyunun Hong Kong'da geçiyor olması arabaların giremediği dar pazar yerlerini, kalabalık sokakları ve dolayısıyla nefes kesen takip sahnelerini beraberinde getiriyor. True Crime konusunda ser verip sır vermeyen Activision bu noktada önemli bir detayı ağzından kaçırıyor; Serbest koşu. Assassin's Creed'den hatırlayacağınız objelere ve çevre elementlerine uyum sağlayarak koşulmasını temel alan akrobatik spor tekniği True Crime'ın önemli bir elementi olacak. Orijinal oyunların abartılı yanı da True Crime'da unutulmamış. Motorsikletlerden arabaların içine atlama ve arabadan arabaya uçarak geçme gibi fantastik hareketleri oyun içinde bolca kullanacağız gibi duruyor.

Oyun hakkında fazla görsel materyal yayınlanmadı. Görebildiğimiz ve gözlemleyebildiğimiz kadarıyla gelmiş geçmiş en canlı şehirlerden biri bizi bekliyor olacak. Sokaklar aynen olması gerektiği gibi oldukça kalabalık, şehirler, pazar yerleri, işine gidip gelen sıradan insanlar Hong Kong sokaklarının harmonisini başarıyla oluşturuyor. Eğer ki True Crime basit bir GTA klonu olmaya çalışmak yerine kendi çizgisini yaratmaya çalışırsa 2010 yılının sonbaharında heyecanlanmak için fazlasıyla nedenimiz olacak demektir. Hatta biraz abartarak vaat ettikleri herşeyi düzgün yaparlarsa Grand Theft Auto serisinin oldukça güçlü bir rakibi olacağını bile söyleyebilirim.

KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Activision
Çıkış Tarihi: Sonbahar 2010
Platform: PC, Xbox 360, Playstation 3
Web Sitesi: www.truecrime.com

ŞCR / United Front Games

2007'de kurulup yüzünü yeni yeni göstermeye başlayan yapımcı şirket için True Crime gerçek bir test olacak. Şu an için eş zamanlı olarak Mod Nation Racers'ı Playstation 3'e özel olarak geliştiren firmanın gelecekte adını duyup duymayacağımız bu iki oyuna bağlı olacak.

Mod Nation Racers (2010)
Playstation 3'e özel olarak hazırlanan bu yapım Mario Kart benzeri oynanışla, oyuncuların kendi pistlerini tasarlamasına imkan veren oyun motorunu harmanlıyor. Betasından oynadığımız kadarıyla patlama yapmasa bile pek çok PS3 sahibinin kalbini çalacağını tahmin ediyoruz.

1- Oyunun yayınlanan ilk videosunda motorsiklet kullanımı oldukça etkileyiciydi

2- Oyunda Hong Kong sokakları kadar kapalı alanlarda önem taşıyor



Dedektif Wei elinde silahıyla klasik bir polis gibi durmasına rağmen aldığı kararlar zamanla ibrenin farklı yönlere kaymasına neden olacak

> Batman Japonya'da çok az satmış. > Bungie Halo: Reach'in kesinlikle Halo 4 olmadığını buyurmuş. > Eurogamer ve IGN ekipleri oyun oynamışlar. Eurogamer ekibi dağıtmış ortalığı. > >>



YA TUTARSA?

"Temsil ve Muhteşem, zaman yolculuğu üzerine araştırma yapan iki bilimadamıdır. Bir zaman makinası icat ederler ve denemek isterler. Zamanda herhangi bir değişikliğe neden olmamak için boş bir alana gitmeyi tercih ederler ve 1280 yılına makineyi ayarlarlar. 1280'e geldiklerinde zaman makinesinin kapısını açmalarıyla göl kenarındaki yaşlı bir adamı sakatlamaları bir olur. Adam kapının çarpmasıyla aldığı darbeden dolayı baygındır. Temsil ve Muhteşem, daha fazla değişikliğe sebep olmamak için hemen kendi zamanlarına geri dönerler ancak dünyaları bıraktıkları gibi değildir. Kendi zamanları artık karanlık, kötümser ve düşüncesiz insanların olduğu bir dünya haline gelmiştir. Yaptıkları hatayı anlarlar ve durumu düzeltmek için 1280'e geri dönerler. Yaraladıkları kişi Nasrettin Hoca'dır ve çarpmanın etkisiyle hafızasını kaybetmiştir. Yakındaki samanlığın kenarına Hoca'yı getirirler. Muhteşem, Nasrettin Hoca'nın yanında kalarak hafızasını geri getirmeye çalışacak, Temsil ise etrafa bakınarak bir çözüm arayacaktır. Oyunumuz burada başlar ve Temsil bizim oyundaki yüzümüzdür artık." Kültür Bakanlığı desteğiyle ODTÜ ATOM'dan çıkacak olan macera oyunu Nasreddin Hoca projesi bizi de çok meraklandırdı. Arkadaşlarımızın daha gidecek biraz daha yolları var. Onları yalnız bırakmamaya karar verdik. Eski tarz macera oyunlarına saygı duruşunda bulunmak isteyenler beri gelsin.



KARMA İŞ BAŞINDA

Gelin kabul edelim. İyi cilalanmış ancak içi boş deyince aklımıza ilk hangi firma geliyor: EA. Tamam, belki oyun dünyasının buralara kadar gelmesinde önemli bir pay sahibi ancak işletme politikaları sağolsun, yatırımcıların gözünde neredeyse tüm güvenilirliğini kaybetmiş bir firma var artık karşımızda. Belki bu sayfalarda hisse değerleriyle çok işimiz yok ancak şu rakamlardan sonra insan ister istemez, bir devir kapanıyor mu diye soruyor kendi kendine… EA'in en büyük rakiplerinden, Activision yüzde 17, Take Two yüzde 35, THQ yüzde 8 değer yükseltirken, EA sadece yüzde 2,7'lik değer artırabilmiş. John Riccitiello'nun koltuğu fena sallanıyor anlayacağınız. Eski EA yöneticilerinden Mitch Lasky de kalkıp "EA çok yanlış işlerin peşinde koşuyor, hem oyun gruplarında, hem de yönetimde…" demez mi.

ISINMAK İÇİN OVERGAME!

OverGame'de yeniliklerin, kampanyaların ardı arkası kesilmiyor. Onları burada sıklıkla görmeye alıştınız zaten. Bu kez de hediye çeki uygulamasını başlatan OverGameciler, ne hediye edeceğinizi bilemediğiniz durumlarda can simidi atıyor size. OverGame kart ile sevdiklerinize dilediğiniz tutarı hediye edebilirsiniz. Hem de bu kampanya tüm konsol ve aksesuarlarda kullanılabilir. Daha bitmedi... Genç Turkcell kullanıcıları tam anlamıyla yaşadı! 3 al 1 öde kampanyası tüm OverGame mağazalarında başladı. Ayrıca Wii ve PS3 kampanyalarını da kaçırmamanızı tavsiye ederiz. Bu adamlar bizi seviyor mu ne?

TOP 20 PC

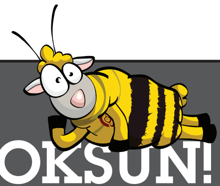
Ne yaparsanız yapın,
futbol her zaman kazanan at.



1 Football Manager 2010
SEGA
- Bu aralar yerinden söken olmayacak gibi

	Oyun	Firma	Durum
02	The Sims 3	EA	Aynı
03	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Aynı
04	The Sims 3: World Adventures	EA	Aynı
05	Empire: Total War	SEGA	Çıktı
06	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard	Çıktı
07	Dragon Age: Origins	EA	Düştü
08	Grand Theft Auto IV	Rockstar	Çıktı
09	Left 4 Dead 2	EA	Düştü
10	Borderlands	2K	Düştü
11	Fallout 3: Game of the Year Edition	Bethesda	Aynı
12	James Cameron's Avatar the Game	Ubisoft	Çıktı
13	Spore	EA	Çıktı
14	Warhammer 40K: Dawn of War II	THQ	Düştü
15	CSI: Deadly Intent	Ubisoft	Çıktı
16	Microsof Flight Simulator X Gold	Microsoft	Yeni
17	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	Düştü
18	Age of Empires III: Complete Collection	Microsoft	Yeni
19	Farming Simulator 2009	Excalibur	Yeni
20	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	Düştü

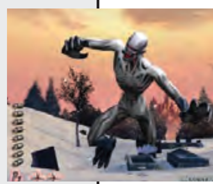
HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



Senaristlere en çok kıl olan oyungezer Mert Kuştan oldu bu ay… Kendisine teşekkür ediyorum. Hayır, senaristlere uyuz olduğu için değil, gayet sıkı bir araştırma yaptığı için. Sizin de sinir olduğunuz bir şeyler olmalı, haydi ama… Üşenmeyin: faruk@oyungezer.com.tr



1- Michigan: Report from Hell (2003)
Orijinali: "Ouuuwww! That hurts. Don't kill meeee! Pleeeaaase don't kill meee! But i suposseee you have to!"
Meali: "Anammm! Bu acıttıı. Öldürme beni! Lütfeeen beni öldürmee! Ama sanırım yapmak zorundasın!"
Demek ki: Vay anasını, bu kadar ağlayıp üzerine çilek koymak ancak sivri zekalı bir senaristin işi olsa gerek.



2- Vampire Night (2001)
Orijinali: "Ooohh, thank you so much for your help. You're my knight in shining armor."
Meali: "Ooohh, yardımın için çok teşekkürler. Sen benim beyaz atlı şövalyemsin."
Demek ki: Kurtarılmak için bekleyen kız kontenjanından olaya dahil olan kız, oyundaki tek repliğini de en gevrek sesiyle atmosfere bırakıyor.

3- Master of Monsters (1997)
Orijinali: "Don't let looks deceive you! I have already lived several hundred years. It's time i rest a while."
Meali: "Görüntü seni aldatmasın. Ben halihazırda birkaç yüzyıl yaşadım. Şimdi biraz dinlenmem lazım."
Demek ki: Babacım dinlen de sesinde de o yaşanmışlığın bir yorgunluğu olsun be! Ergen gibi çatlıyor sesin.



>> Üçlemenin ardından yeni Mass Effect oyunları da bekleyebilirmişiz.

GÖZÜMÜZ YOLLARDA KALDI

Biz bunları istiyoruz

1 HALF-LIFE 2: EPISODE 3

HABERLER İYİ DEĞİL

Çok çok büyük ihtimalle 2011'den önce bir Episode 3 beklemeyin. Bu kadar net. Neden mi? Belki de Valve'in Steam üzerinden kazandığı para firmayı rahatlatmıştır kim bilir? Bu elbette ki sinirlenen bir oyuncunun cümlesi olabilir (ve bizim). Aslında durum biraz daha farklı. Valve artık Source'un yaşını gösterdiğini ve üçüncü bölümün yeni bir grafik motoruyla yapılması gerektiğini düşünüyor. Kısacası önümüzde paşalar gibi bir yıl daha var.

Resmi Çıkış Tarihi: Belli değil
Bize göre: En az 10 daha yok.

PC





2 RESIDENT EVIL 5: GOLD EDITION

YEPYENİ BİR OYUN GELİYOR

Gold Edition tek başına bir arzu nesnesi haline gelmiş durumda. Oyunda serinin hayranlarını en çok heyecanlandıran şey Umbrella'nın büyük patronu Oswald E. Spencer'ın malikânesine giren Jill ve Chris'in hikâyesiydi. Ancak burayı oynayamıyorduk maalesef. DLC olarak piyasaya çıkacak olan iki özel bölüm Lost in Nighmares ve Josh ile Jill'in kaçışını anlatan Desperate Escape, Gold Edition'ın içinde direkt geliyor olacak. Sadece bu kadar değil, yeni karakter modelleri ve haritalar da bu sürümün içinde yer alacak.

Resmi Çıkış Tarihi: 9 Mart 2010
Bize göre: Gecikme olmayacak

PS3 360



3 BATMAN ARKHAM ASYLUM 2

ARTIK HER YER ARKHAM

Muhtemelen ilk oyun daha büyük olaylara önsöz teşkil eden girişti. Harley Quinn belli ki Joker'i iyileştirmiş. İlk oyunda steroid manyağı olan şirin psikopatımızı iyileşmiş ve eski haline dönmüş görüyoruz bu kez. Fakat bir tuhaflık var. Joker'in Arkham'ı ele geçirmesi çok daha büyük bir planın parçası gibi duruyor. Bütün Gotham kaos içinde ve şehrin girişinde belli belirsiz bir yazı okunuyor: Arkham'a hoşgeldiniz. Bütün şehri bir akıl hastanesine çevirmeyi yalnız bir kişi akıl edebilirdi.

Resmi Çıkış Tarihi: Henüz belli değil
Bize göre: En az bir senemiz daha var. En iyi ihtimalle önümüzdeki sonbahar.

PC PS3 360



4 ALAN WAKE

FENERİ GÖZÜMÜZE TUTMA

Nisan sonuna kadar Xbox 360'a çıkması muhtemel ancak PC tarihi halen belli değil. Son gösterilen videoda oyunun daha önceden duyurulan özelliklerinin daha iyi bir hale geldiğini gördük. Daha yumuşak animasyonlar ve daha da oturmuş bir gece – gündüz döngüsü var oyunda artık. Geliştiriciler sürekli son teknolojiyi yakalamaya çabalıyorlar ancak böyle bir şey pek mümkün değil tabii.

Resmi Çıkış Tarihi: Nisan sonuna kadar diyorlardı ama…
Bize göre: Bright Falls'da kayıp…

PC 360



5 THIEF 4

PC PS3 360

SAKLANDIĞIN YERDEN ÇIKMA VAKTİ

Oyunun artık resmi olarak yapım aşamasında olduğunu hepiniz biliyorsunuz. Küçük bir sürprizimiz var bunun üzerine ama hoşunuza gitmeyebilir. Oyun bir ihtimalle Assassin's Creed benzeri bir akışa sahip olacakmış. Yani hikâye geri dönüşlerle anlatılacak ve hem günümüzde, hem de serinin normal akışındaki zamanda ilerleyecekmiş. Bu kesin değil. Ancak olursa serinin dokusunu yitirme ihtimali var demektir.

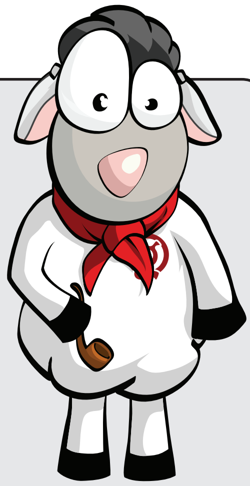
Resmi Çıkış Tarihi: Henüz açıklanmadı.
Bize göre: Bu yılın sonlarına doğru çıkma ihtimali yüksek.

İSTEYİN, ARAŞTIRALIM

En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Biz Bunları İstiyoruz bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu faruk@oyungezer.com.tr adresine gönderin. Veya www.oyungezer.com.tr adresinde Oyungezer Dergisi altındaki başlığa yazın. Sizin için araştıralım.



OGZ CASTİNG AJANSI



Bu ay biraz daha toparlandı ajansın eli yüzü. En azından İsmaillere, Erkanlara değil, Natalya'ya yer verdik. Şimdi, teşekkür zamanı. Aytaç Işıldar'a hedefi 12'den vurduğu için koca bir "Oha" diyoruz.

Sadece Transporter 3'te oynamış ablayı nasıl hatırladın? Mertcan Hoşafçı ise Ezel Akay'ı attı ajansın orta yerine. İkinize de teşekkürler Ruhlarınıza dinginlik ve huzur diliyorum sevgili oyungezerler.

Kim kime dum duma bir yer oldu burası. Hodri meydan o zaman. Tipi benzetin, muhabbete kaldığımız yerden devam edelim. Ajans başvurusu için faruk@oyungezer.com.tr


NATALYA RUDAKOVA – LELIANA


EZEL AKAY – CAPTAIN PRICE





BU BİR DÖNÜM NOKTASIDIR

Başlık sizce fazla mı iddialı oldu? Bizce hayır. Haber eğer dönüm noktası denen şeyin tüm niteliklerini taşıyorsa böylesi bir başlığı hak ediyordur. Şimdi son dönemin en sıkı oyunlarının yapıldığı oyun motorunu alıyorsunuz ve onu bedava yapıyorsunuz. Daha önce tahmini olarak 750.000 dolara lisanslanan ve serbest yapımcılarla düşük bütçeli geliştiricilerin sadece uzaktan baktıkları Unreal 3 motoru artık bedava. Şimdi bu bir devrim değildir de nedir? Ha, eğer diyelim bu motorla ticari bir oyun yaptınız. 5000 doların üzerinde kâr ederseniz Epic bunun yüzde 25'ini talep edecek. Bizce gayet adil bir anlaşma. Bioshock ve Batman Arkham Asylum çıkartabileceğiniz şüpheli ancak elinizin altındaki de sütçü beygiri değil. Bundan sonra hin geliştiriciler için çok farklı olacak. Bambaşka modlar, bambaşka bağımsız oyunlar bekleyebiliriz bundan sonra.



Şimdi ne yapmak lazım?

1- Motoru indirin: İlk adım elbette ki bu. Dosyanın boyutu 600 MB. Elbette ki doku kaplamaları için ek programlara da sahip olmak durumunda olduğunuzu unutmayın. www.udk.com/licensing.html.

2- Oyununuzu yapın: En zor ve yorucu süreç bu. Demesi kolay ama Unreal motorunuz var be arkadaş. Cin Ali çizseniz Rapture olur. Sıkı bir tutorial isterseniz: udn.epic.games.com.

3- Dağıtın: Proje bittikten sonra içip dağıtmak başka, işinizi dünyaya yaymak başka. Neyse ki Steam, Impulse ya da Gamersgate var. Bulunmaz nimetin sözlük karşılıkları.

4- Duyurun: Eh, bu işler pazarlama olmadan olmuyor. Oyununuzu tanıtmanız lazım. Yani biraz para harcamanız gerekebilir. O da mı yok? Öyleyse arkadaşlarınız sizi Twitlesinler. Forum forum dolaşıp duyuracaksınız.

OYUNEZER!

DELİRTMEYİN BENİ DELİRTMEYİİİİİİİİİİİİİİİİİİİİİİİİİİİİN!

- Hebe hebe hebe Morrigan?
-Blablabla bla bla Kaan.
-Hmmm, bla hebe bla?
-Hı hı hebe bla is hebe hebe.
-Hebe A, Hebe B?
-Fark eder mi?
-I ıh.

Ne mi oynuyorum? Dragon Age Origins elbette. GamesCom'da ilk kez yakından gördüğüm, vay be deyip heyecanla beklemeye başladığım, oyun çıktıktan sonra iş güçten bir türlü oynamaya fırsat bulamadığım, çevremde oyunu oynayan insanlardan sürekli dinleyip durduğum, oynayamadıkça kudurduğum, en sonunda oynamaya başlayınca daha da kudurduğum Dragon Age Origins.

Vaat-sonuç ilişkisinde oyun yapımcılarının bizlere külliyen yalan söylemesine alışığız artık. Oyun dünyasının içinde geçirdiğim hayatım boyunca vaatlerle sonuçların örtüştüğünü bir kez bile görmedim zaten. Ama keriz gibi halen hadi bir umut moduna sokuyorum kendimi bazı oyunları duyunca. Fikrine değer verdiğim insanlarda o oyunla ilgili beğenilerini dile getirdikçe iyiden iyiye artıyor beklentim haliyle. Ama ben hep unutuyorum başka türlü bir herif olduğumu. Dragon Age Origins sağ olsun unuttuklarımı hatırlatıyor bana.

KÖKLER?

Oyunun adında yer alan "Origins"i oyunda göremeyerek başlıyor maceram. Her ırk, sınıf ve meslekten karakter açmama rağmen "O" sunu söyleyemeden Origins bölümleri sona eriyor oyunda. Kimin ne halt olduğunu neden olduğunu anlamaya da imkân yok aslında. Oynarken kafamızda biz yazıyoruz hikayeyi. Ne güzel değil mi? Tam rol yapma oyunu! Değil güzel kardeşim. Çünkü yazdıklarımın içine edilmesine 4 dakika 12 saniye var.
Her ırk, sınıf ve meslekten karakterim Duncan tarafından hemen el ense edilip Grey Wardens'a katılsın diye götürülüyor. Grey Warden'ın ne halt olduğunu bık bık anlatmaya çalışan oyunumuz elbette bunu beceremiyor. 1 yoldaşımızın zehirlenerek, 1 diğer yoldaşımızın da bağırsakları deşilerek gerçekleşen ölümü bizi hiç sarsmıyor nedense. Duncan kestiğine göre vardır bir bildiği? Ya bir defolun gidin. Daha oyunun ilk on dakikasında alıyorsunuz elimden seçim hakkımı. Yok verdiğiniz kararlar etkileyecek her haltı, her şey değişecek. Ama siz bilemeyeceksiniz yaptığınız doğru mu yanlış mı o anda. Falan da filan. Şimdi seçme hakkım olsa Duncan denen ayarsız denyoyu ilk cinayetinden sonra şahsen katlederdim. Grey Warden falanda karışmazdı adıma. Bu kara lekeyi de taşımazdım yanımda ömür boyu. Ama yapacak bir şey yok, ilerleyelim.

SEÇİMLERE GİRERİM BEN BU OYUNDA

Kimi karakterlerin sunumu diğerlerinden daha bir iyi olsa bile sığ olmaktan ileri gidemiyor hiçbiri. İki kelam ettiğimiz herkesin hop diye yanımıza katılması, teşbih sanatındaki ustalığımıza işaret ediyor olsa gerek. Yetenek puanlarını dağıtırken karizmamızı, konuşma becerimizi arttırıp daha fazla diyalog opsiyonuna ulaşabiliyoruz. Bu opsiyonları kullanarak girdiğimiz uzun ve entelektüel tartışmalar sonunda bir dakika önce hasmımız ola… Bir saniye yahu. Ne tartışması ne kabul ettirmesi? Her haltın şiddetle çözüldüğü bir evrende iki laf eden adama inanıp peşinden mi gidiyor herkes? Niye be? Belki kandırıyoruz, iki adım sonra gireceğimiz koruda belki gırtlağını kesip altın keseni cukka edeceğiz? Niye geliyorsun mal gibi peşimizden hemen, "Grey Warden'ım oyarım" dedik diye?

Ekibimize kattığımız karakterle diyaloglara girip geçmişleri hakkında bilgi ediniyoruz falan bir de. Komediye gel. Yahu bir karanlık çökmedi mi bu topraklara? Ne üdüğü belirsiz yaratıklar tarafından katledilmiyor mu insanlar? Bizim dört nala koşturmamız gerekmiyor mu dört bir yana? Acelemiz yok mu? Saatlerce durup muhabbet ediyoruz, ilişkiye giriyoruz falan? İlişki muhabbeti nedir Allah aşkına bu arada? Taş gibi hatun mu morrigan? Piksellere saracak kadar düştük mü gerçekten? Bir onla bir bunla takılma muhabbetine ne demeli? Yok Alistair dediklerinizi onayladı 10 puan bilmem kim onaylamadı -20 puan. Yahu manyak mısınız kardeşim? Demokrasi ne zaman icat oldu? Hadi len dedik mi de susuyor bunlar. Abartıp düelloyla ikna ediyoruz gerekirse. Hangi seçim hakkı kimin seçim hakkı?

YÜKLÜYORUM, YÜKLÜYORUUUM, BİR SANİYE BEKLE ŞİMDİ

Bir insan sabır küpü olsa dahi, zaten uzadıkça uzayan diyaloglara tahammül etmesine imkan ihtimal yok. Kazık gibi dikilen iki karakter, sadece 2 el bir baş hareketinden oluşan animasyonlar ve ardı arkası kesilmeyen diyaloglar. Allah'ım sana geliyorum! İki animasyon yapın şunlara. Zaten mal gibi görünüyor alayı koşarken yürürken bari diyaloglarda bir iki düzgün hareket etsinler. Yok ama olmaz öyle! İki kasaba arasında at üstünde giderken gerçekleşse bu muhabbetler mesela daha kısa ve öz bir şekilde? Loading ekranı diye bir halt olmasa, hadi koydun loading'i her köşede bir tüccar yüzünden ikinci bir loading'e maruz kalmasak? Gereksiz, anlamsız ve aptal envanter sistemini hepten kaldırsanız ortadan da Tüccar'a da ihtiyaç kalmasa?

Yerim daraldı ama söylemeden geçemeyeceğim. Sevgili Bioware yapay zeka yapmaya üşenmesen bir sonraki oyunda da bizde gelmiş geçmiş en gereksiz ayarlarla namı diğer Tactics ekranıyla uğraşmak zorunda kalmasak? Hoş uğraşsak bile pek bir işe yaradığını söyleyemeyeceğim. Her karakterde, her bölgede mümkün olmadı ama en azından Mage ve Templar'ımla oynarken takımın tamamını park edip tek başıma daldım ortamlara. Kafam rahatladı. O ne eziyetmiş arkadaş öyle. Sen seviye kas taş gibi Mage yap, grubun tamamı geri zekalı diye en güçlü becerilerini bir kere bile kullanama.

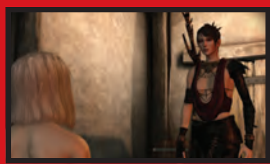
Olmamış güzel kardeşim, olmuyor. Oyunda ne seçsek aynı yoldan gidiyor her halt. Verdiğimiz kararın etkisini bilemeyeceksiniz değil verdiğiniz kararın bir etkisi yok deyin, doğrusu odur. Oyunun birden fazla sonu var demek bizim karar yetimiz var demek değil. İnsanı bir an heyecanlandıran, sonrasındaysa sırf inattan (şahsı inadım) sonuna kadar oynatan dangalak sözde RYO'larla çıkmayın benim karşıma artık. Artık diyorum ama, Mass Effect 2 geliyor arkasından da. Meşe odunum hazır bekliyorum. Gel güzelim gel.



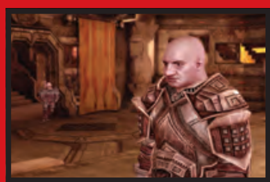
Fantastik everenlerde elbette böyle bir tanım yok ama günümüzde biz kısaca "emo" diyoruz şu manzaralara ve ihteviyatına.



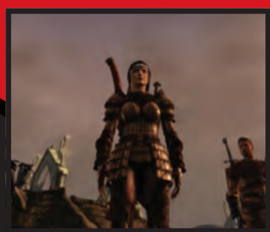
Envanter sistemi son 20 senedir hiç değişmedi bu oyunlarda. Bravo.



Aşkımız böyle filizlendi…



Köse Dwarf'ta gördüm artık gözüm açık gitmem. Dwarf, Elf, bıraksak bu işleri artık.



Şu "toolbar" muhabbetini çözüm şahane açık uçlu hikaye geyiği yapacağınıza.

AYIN EZENİ



KAAN ALKIN

Kaan hala çatıda dolunaya karşı bağırıyor. Aslında ders olması için gamepad'i eline verip Dragon Age'i X360'ta oynatmalıydık ama kolları serbest olduğu sürece bu irilikte bir Kaan'ı bağlamak mümkün değil. Kaan'ı bağlamadan konsolun başına oturtmak zor iş.

Jakub Dvorsky



BEN YAPIMCIYIM

Uzunca bir zamandır programcılık ve oyun yapımıyla uğraşan Jakub sonunda başyapıtını tamamladı ve Machinarium ile hepimizin aklını başından aldı. Bağımsız yapımcılar arasında oldukça saygın ve sağlam bir yer edinen Jakup Dvorski'nin hikâyesini kendi ağzından dinliyoruz:

Amanita Design, 2003 yılında, tez projem olarak hazırladığım ücretsiz online flash oyunu Samarost'u bitirdiğimde kuruldu. 2005'te stüdyo animatörü Vaclav Blin bana katıldı ve Samarost 2'yi hazırladık. O zamandan sonra çok başarılı ekip arkadaşları edindik; müzisyen Tomas 'Floex' Dvorak, programcımız David Oliva, ressam ve grafiker Adolf Lachman, ses sorumlusu Tomas 'Pif' Dvorak ve animatör Jaromir Plachy. Bağımsız ve iş amaçlı hazırladığımız flash oyunların dışında (Samorost1, Samorost2, The Quest For The Rest, Rocketman VC, Questionaut) web siteleri, animasyonlar, illustrasyonlar ve tasarım işleri yaptık. Bu aralar daha çok oyunlar üzerine odaklanıyoruz, fakat çoğumuzun yan projeleri var. Vaclav Blin çok ilginç bir interaktif müzik videosu hazırlıyor, ben de bir animasyon filminin tasarımlarıyla uğraşıyorum, Adolf Lachman da serbest çalışan bir ressam ve heykeltraş.

RISE OF THE MACHINES

İsmimizi duyuran projemiz Machinarium, oyuncuların hurdalığa terkedilmiş bir robotu yönettikleri point-and-click tarzında bir macera oyunu. Oyuncuların mantığı kullanarak ve önemli eşyaları toplayarak çevredeki bulmacaları çözüp robotu büyük Machinarium şehrine götürmesi gerek. Böylece robotumuz sevgilisini kurtarıp kötü Kara Başlık Kardeşliği'ni (Black Cap Brotherhood) yok ederek şehri kurtarabilecek. Machinarium, sadece çeşitli robot türleri ve formlarının yaşadığı bir şehir. Oyun bu dünyadaki en ilginç yerde; eski, paslı ve efsanevi Machinarium şehrinde geçiyor. Hikâyenin konsepti önceden hazırdı. Fakat birçok fikir ve bulmaca tasarımı aklımıza oyunu hazırlarken geldi.

Oyunla ilgili ilk fikirler ve robotların yaşadığı şehir resmi 8-9 yıl önce Hollanda'da değişim programı öğrencisiyken aklıma gelmişti. Ülkenin modern, fonksiyonel mimarisinden ve geniş, düz bir yer oluşundan etkilenmiştim. Bu robotumsu dünya aklıma 3 sene önce tekrar geldi. O sıralarda bir sonraki oyunumuzu düşünüyordum. Daha sonra bu dünya, yapmak istediğimiz bulmaca ve macera tarzı oyun için çok uygun göründü.
Paslanmış makinalar, terk edilmiş fabrikalar ve endüstriyel binalar bana birçok konuda ilham kaynağı oldu. Bunun yanı sıra grafiksel konularda sanatçılardan, film yapımcılarından ve yazarlardan (Yuri Norstein, Karel Zeman, Stanislav Lem, Jules Verne, Leonardo da Vinci, Max Ernst ve daha birsürü kişi) ilham aldık.

Bu oyun türünü seviyoruz ve bu konuda sağlam bir tecrübemiz vardı. Açıkcası bu tür bizim stilimizi zaten iyi yansıtıyordu. Bize sadece sınırları biraz daha zorlamak ve daha deneysel şeyler düşünmek kaldı. Böyle de devam etmek istiyoruz.

Ama açıkçası planlarımız arasında bir Machinarium 2 yok. Üstelki bir sonraki oyunun nasıl bir şey olacağından da emin değiliz. Sanırım daha farklı bir şey deneyeceğiz ama kesinlikle önceki yapımlarımızla bir şekilde alakalı olacak.

ASIL YENİ NESİL...

Bana bağımsız oyunların yükselişini soruyorlar, aslında bu göründüğü kadar ani olmadı. Piyasada tamamlanmış yüzlerce başarılı bağımsız oyun var ama çok azı gerçek anlamda harika ve profesyonel şekilde geliştirildi. Bu yüzden çoğu kişi bağımsız yapımları Alien Hominid, World Of Goo ve Braid gibi oyunlardan sonra takip etmeye ve ciddiye almaya başladı. Yine de, başarılı bir şekilde geliştirilen bağımsız oyunların sayısı ciddi anlamda büyüyor, çünkü çoğu yapımcı bu oyunlar sayesinde geçinebileceklerini fark ettiler ve profesyonel bağımsız oyun yapımcılarına dönüştüler. Bunun en büyük sebeplerinden biri de dijital ortamda oyun yayımlayabilmek tabii ki. Artık oyununuzu satıp para kazanmak için büyük dağıtım şirketlerine ihtiyacınız yok ve bu bir oyunun yapılabilmesi ve devam ettirilebilmesi açısından çok iyi ve sağlam bir şey.
Machinarium'un ticari başarısını biraz da bu yeni kanallara borçluyuz.

MÜZİK ÇOK ŞEYDİR

Oyun yapımcılığında kendi çözümlerinizi üretmek zorundasınız, imkansızlık diye bir şeye saplanamazsınız. Mesela ben başarısız bir diyalog yazarıyım. Machinarium'a bir dil eklememe sebebimiz buydu ve sonuç beğenildi. Müziklerse elektro akustikle çevresel seslerin, film müziklerinin, klasik müziğin harmanlanması sonucunda ortaya çıktı. Kompozitörümüz Tomas Dvorak, akustik ve elektronik türlerinin harmanlanması konusuna sıcak baktı, zaten kendisi bu konuda başarılıdır. Ayrıca kendisi deneysel elektronik şarkılar yapan sanatçılardan (Fennesz, Arve Henriksen, Lusine, Apparat) oldukça etkilenmiş birisidir.

HER İŞİN BAŞI AMA HER ŞEYİN DEĞİL

Ben bir pazarlama uzmanı, yönetici, yapımcı veya benzeri biri değilim. Ben bir oyun yapımcısıyım ve öyle kalmalıyım. Bağımsız yapımcılığın bence en kötü yönü bu, oyun yapımcılığının dışında bunlarla da ilgileniyor zorunda olmak. Aslında bu oldukça ilginç bir tecrübe fakat ilginç olduğu kadar da yorucu. Aylardır bir defa bile haftasonu tatili yapamadım.

İyi yanlarıysa… Hımm… Yaratıcılık konusunda kesinlikle 'özgür' olmanız - ki bu en büyük avantajınız. Tüm süreci, yapımdan satışa kadar, heyecan verici müthiş bir macera olarak yaşıyorsunuz. Ve bir iş gibi görmüyorsunuz oyununuzu. Mesela ben resmen Machinarium'a bütün sevgimi ve enerjimi enjekte ettim. Arkadaşlarımın da aynısını yaptığına tanık oldum. Machinarium bizim yaratıcılığımızın ortak bir sonucu. Bundan gurur duyuyoruz ve bu sonsuza kadar bizimle birlikte kalacak. Bitmiş bir macera olarak da görmüyoruz Machinarium'u...

Örneğin DS'nin ekran çözünürlüğü çok düşük, ama iPhone için oyunu port etmeyi düşünüyoruz. Yine de şu an kesin konuşamıyorum çünkü bu kolay bir şey değil.

Son olarak, bu yazdıklarımdan ilham almak isteyen tüm yapımcı adaylarına bol bol oyun oynamalarını öneriyorum. Ben mesela hiç vakit bulamamaktan çok şikayetçiyim ama Little Big Planet, Noby Noby Boy gibi yaratıcı oyunları seviyorum. Ayrıca sevdiğim tonla ufak bağımsız oyun var. Mesela Patrick Smith'in hazırladığı Windosill. Oyun sadece 1 saat sürüyor ama sanırım oyun endüstrisinin bana yaşattığı en güzel 1 saatti. O bir saat sizin hayatınızı bile değiştirebilir...



"Başarısız bir yazarım ve upuzun diyaloglara dayanamayan biriyim"



Prince of Persia® THE FORGOTTEN SANDS™

Prensim, Bir Maceranızı Unutmuşsunuz Sanırım

-SİNAN AKKOL

Genç bir prens, onun karşısına dikilen kötü vezir ve güzeller güzeli, ay parçası gibi bir prenses… Bu üçlü arasında yaşanabilecek macera kombinasyonları arasında tek bir farklı macera kırıntısı bile kalmamış olmasını beklerken… BAM! Sands of Time çıkageldi! Ve bu zamanlar ötesi tuvalin üstüne çizilmiş en güzel resmi yaparak, en tatlı masalı anlattı… 20 yıllık Prince of Persia serisinin büyüsü ve fazlası, Sands of Time'da saklıydı. Kumların büyüsü müydü bu bilinmez, ama zaman onu eskitemedi, hafızalardan silemedi…

Özellikle de benim hafızamdan. Geçen yıl yeni Prince of Persia'yı oynayıp bitirdikten sonra Sands of Time'a olan özlemim daha bir depreşmişti: Zekânızın parmaklarınıza üstün gelmesini gerektiren bulmacalar, mekanik salınımlar içinde saliselik hatalarınıza susamış tuzaklar, her birini kazandığınızda kendi kendinize "çak bir beşlik!" yaptıran zorlu dövüşler ve muhteşem bir son…

Yeni Prince "herkese göre" bir oyun olmak uğruna bunların hepsinden vazgeçmiş, yerine ölüm korkusu olmayan bir oynanış ve tek görevi sizi çizgisel olarak bir dövüşten diğerine götürmek olan mekânlar koymuştu.

Belki de bu yüzden Ubisoft Forgotten Sands'i duyurduğunda direkt olarak "*filmden nemalanmak için hazırlanan oyun*" yaftasını yapıştırmıştım… Ta ki bunun filmin oyunu değil, tam da aksine Sands of Time'la Warrior Within arasında geçen yeni bir oyun olduğunu öğrenene kadar! Bir de üstüne ilk oyundaki prensin hikâyesindeki eksik parçaları oynayacağımızı öğrenince Forgotten Sands'e olan ilgim zıplayıverdi!

Forgotten Sands'in, filmin çıkış tarihine çok yakın bir zamanda yayınlanacak olmasının sebebinin, Jerry Bruckheimer gibi büyük bir ismin yaptığı filmin yaratacağı ilgi dalgasından faydalanmak olduğu belli – ki yapımcılar da bunu gizlemiyor. Ama bu kuntizlikten benim gibi Sands of Time hayranlarına bir pay düşecekse, ne mutlu bize.

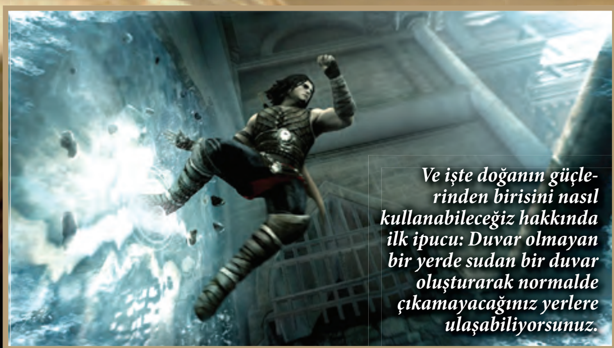
MUNTAZAMAN

İlk oyunun sonunda (yahu üstünden yedi yıl geçmiş, artık kimse spoiler yemez bu hikâyeden, bırak anlatıcam!) Prens'imiz Prenses Farah'ı kurtarmak için tüm oyun boyunca yaşanan olayları Zamanın Kumları ile geri sarmış, daha babasının ordusu sarayını işgal etmeden önce Farah'ı uyarmış ve kötü veziri öldürmüştü hatırlarsanız. Forgotten Sands tam bu noktadan başlayacak. Meğerse Prens'in bir de abisi varmış ve prensimiz Azad'daki maceralarından sonra abisinin krallığını ziyarete gitmiş. Lakin bu krallık da başka bir ordu tarafından işgal edilmiş durumda. Prens'imiz de hem abisinin krallığını kurtarmak için, hem de ikinci oyuna kadar canı sıkılmasın diye tekrar kılıcını ve kumlarını kuşanıp başlar savaşmaya.


Ölümcül tuzaklarla dolu bir Prince oyununa susamışız.


Sands of Time'dan sonra Warrior Within'deki Prens çok karanlık gelmişti bize. Daha öncesi de varmış demek ki.


Her ne kadar filmle alakası yok deseler de, Forgotten Sands'deki Prens'imizle filmdeki Prens arasında bir benzerlik var.


Ve işte doğanın güçlerinden birisini nasıl kullanabileceğiz hakkında ilk ipucu: Duvar olmayan bir yerde sudan bir duvar oluşturarak normalde çıkamayacağınız yerlere ulaşabiliyorsunuz.



Hatırlayın, bir önceki Prince'de illüstratif bir görsellik hakimdi. Oyundaki her şey tablo gibiydi, bir ressamın elinden çıkmıştı oyun sanki ve çok da güzeldi. Forgotten Sands ise ilk oyunun havasına daha yakın bir yerde olacak. Daha karanlık ama yine de masalsı. İşin güzel yanı oyunda *Assassin's Creed 2*'nin de grafik motoru olan Anvil'in kullanılıyor olması. Tabii Prince'de etrafta volta atan sivil halk olmayacağına göre, bu sivillerden boşalan NPC kontenjanında kimi çalıştıracak sizce Ubisoft? Evvet bildiniz, bilimum düşmanı tabii ki! Bu oyunda tek seferde karşılaşacağınız düşman sayısı çok fazla olacak. Matrix Reloaded'ı hatırlayın, hani Agent Smith'le Neo'nun çocuk parkında yaptığı efsanevi bir kalabalık dövüşü vardı ya… Prens'imize eklenen akrobatik hareketler ve yepyeni güçler sayesinde kendinizi sıklıkla buna benzer sahnelerin içinde bulacaksınız.

İlk oyunda Zamanın Kumlarını emri altına alan Prens, bu yeni oyunda doğanın güçlerini de kontrol edebiliyor olacak. Bu doğa güçlerinin ne olduğu henüz kesinleşmiş değil ama oyun çölde geçtiği için çoğunlukla kum ve rüzgârın emrinize amade olacağını tahmin ediyorum. Çok kalabalık gelen düşmanlarınızın üstüne bir hortum indirebilecek veya Tatar Ramazan'ın "Taş Kesil Uleyn!" yeteneğini kullanabilecek misiniz acaba? İşte bunu zaman gösterecek.



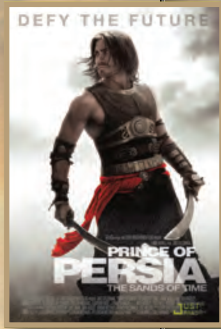




Bunları biliyor muydunuz?

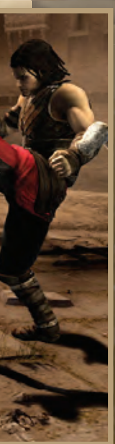
* Prince of Persia'nın orijinal yapımcısı Jordan Mechner, ilk oyundaki Prens'in hareketlerini gerçekçi yapmak için çok yenilikçi bir teknik geliştirmiştir: Beyaz pijama giydirdiği küçük kardeşini, çocuk parkında oraya buraya zıplatmış ve bu sırada her hareketinin defalarca fotoğrafını almıştır. Daha sonra bu hareketleri kare kare aydınger kağıdına geçirmiş, bunları da C64'ün ekranına koyup tek tek her animasyonun karesini çizmiştir. Böylece tarihin ilk hareket yakalama (motion capture) tekniğini bulan kişidir Mechner.
* İlk oyundaki baş kötünün ismi Cafer'dir… Vezir Cafer.
* Prens'imiz aslında 1994'teki ikinci oyunda (Prince of Persia: The Shadow and the Flame), İran Sultanı kızını ona vermeyi kabul edince prens olmuştur. İlk oyunda sadece Prenses'i kurtarmaya çalışan sıradan bir delikanlıdır. Bu bakımdan, yeni Prince of Persia hikâyeyi en baştan ama bambaşka bir yönde işlemeye başlamıştır diyebiliriz.
* Birinci ve ikinci üçleme arasında benzerlikler vardır: Her ikisinde de Prens kendisinin karanlık bir kopyasıyla önce mücadele eder, sonra da esas düşmanını yenmek için onunla birleşir. Her ikisinde de düştüğü ıssız bir adada, esrarengiz bir kadından yardım görür.

Korkarak filme gitmek



Prince of Persia: Sands of Time adlı film umulur ki o kadar da iğrenç bir "oyun filmi" olmayacaktır. Her şeyden önce başrolde takdire şayan oyuncumuz Jake Gyllenhaal vardır. Mike Newell iyi bir yönetmendir *(4 Nikah 1 Cenaze, Mona Lisa Smile, Donnie Brasco)*. Eh, Jerry Bruckheimer da şahane bütçeyle (200 milyon dolarcan) aksiyonun dibine nasıl vurulacağını bilen bir yapımcıdır (The Rock, Armageddon, Karayip Korsanları üçlemesi). Eğer bu ekip de bir oyun-filmini berbat ederse artık, işte tam burada söz veriyorum, bir daha oyun-filmine asla gitmeyeceğim. Evet, Pacman'in filmine bile gitmeyeceğim!







En son Prince oyunundaki daima teke tek yapılan dövüşlerden, kalabalık kontrolü yapmanız gereken kılıç dövüşlerine hızlı bir geçiş yapacağız.





OYUNGEZER OKURLARI SEÇTİ

2009'UN EN İYİ OYUNLARI

YILIN EN ÖNEMLİ, EN HATIRLANASI ANLARINDAN BİRİSİ YİNE GELDİ ÇATTI. GEÇEN YILIN ÖZETİ OLMASININ HARİCİNDE, EN SEVDİĞİNİZ, GECENİZİ GÜNDÜZÜNÜZÜ VERDİĞİNİZ, UYKUNUZDAN FERAGAT EDEREK OYNADIĞINIZ OYUN ACABA "YILIN EN İYİLERİ" LİSTESİNDE KENDİSİNE YER BULABİLMİŞ Mİ?

Her yıl büyük patırtılarla, gece yarılarına kadar süren tartışmalar arasında yaparız bu seçimleri. Sonuçları bunun yarattığı gerginlikle açıklarız ve çoğunlukla da forumlarda darmadağın edilir fikirlerimiz. Nasıl olmuştur da A oyununu seçmişizdir? B'nin hakkını nasıl yemişizdir? Oyundan anlamazmışızdır?
Bu yıl bir değişiklik yapalım dedik ve sizinle görüşlerimiz ne kadar uyuşuyor görelim istedik: Tüm kategorilerde 2009'un en iyilerinin seçimini siz okuyucularımıza bıraktık. 2000'e yakın Oyungezer okuyucusunun kolektif bilincini yansıtan sonuçları merakla ve heyecanla derledik. Sonra da her yılın sizin üstlendiğiniz eleştirme görevini kahramanca üstümüze aldık :) Evet bu kez biz sizin seçimlerinizi eleştirmek için geçtik bilgisayarın başına. Ama nasıl olduysa, sonuçta yine birbirimize düştük, birbirimizi dövdük. Her halükarda kafamız gözümüz kırılıyor yahu her şubat ayında! Mediiiic!

YILIN FPS OYUNU

Oyun	Oran
Modern Warfare 2	68%
Left 4 Dead 2	8%
Killzone 2	7%

KATILANLAR:
Burak, Ali, Tuğbek, Eser, Sinan, Faruk

KARŞI OLANLAR:
Göker: Killzone 2'nin fena halde hakkının yendiğini düşünüyorum. Benim gibi on yılların PC oyuncusu, 2 aylık PS3 sahibi bir adama bile, oyunun başlarında fena değilmiş derken ilk çeyreğin sonuna doğru ağzımda salyayla (hayır pis bir adam değilim) kendini oynatan bir oyundu Killzone 2. Resmen hakkını yemişsiniz.

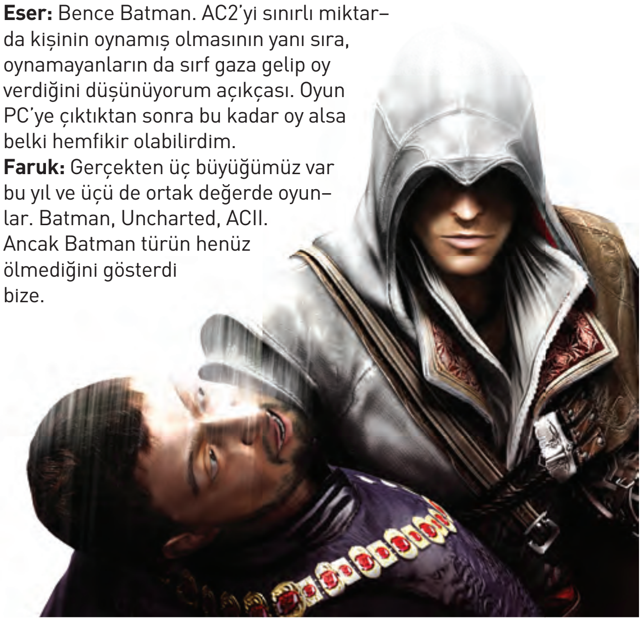


YILIN AKSİYON OYUNU

Assassin's Creed 2	28%
Batman: Arkam Asylum	26%
Uncharted 2: Among Thieves	21%

KATILANLAR:
Sinan: Bence Batman birçok farklı oynanış şeklini başarılı bir şekilde harmanlamasıyla, AC2 ise türü rafine edişi ve muhteşem hikâyesiyle birinciliği paylaşır. Uncharted 2'yi ise Uncharted 1'in hemen ardından oynadığım için, aslında ilk oyunun üstüne oynanış olarak büyük bir yenilik getirmediğini çok net söyleyebilirim.

KARŞI OLANLAR:
B. Emre: Uncharted 2 ve Batman'in arasında kaldım fakat Batman bu oyunda kişi olarak özdeşleşilemeyecek denli kütük bir intiba bıraktığından, aksiyonu kahramanının ruh halleriyle de köpürten Uncharted 2'yi seçerdim ben.
Eser: Bence Batman. AC2'yi sınırlı miktarda kişinin oynamış olmasının yanı sıra, oynamayanların da sırf gaza gelip oy verdiğini düşünüyorum açıkçası. Oyun PC'ye çıktıktan sonra bu kadar oy alsa belki hemfikir olabilirdim.
Faruk: Gerçekten üç büyüğümüz var bu yıl ve üçü de ortak değerde oyunlar. Batman, Uncharted, ACII. Ancak Batman türün henüz ölmediğini gösterdi bize.



YILIN MÜZİK OYUNU

Guitar Hero: Metallica	39%
Guitar Hero 5	14%
DJ Hero	13%

YILIN DÖVÜŞ OYUNU

Street Fighter 4	60%
Tekken 6	23%
Fight Night Round 4	12%

YILIN YARIŞ OYUNU



Dirt 2	33%
Burnout Paradise: The Ultimate Box	29%
NFS Shift	18%

KATILANLAR:
Berkant: Hepsini oynadım ve arasında beni en çok tatmin eden ve eğlendiren Dirt 2 oldu. Burnout'un tamamen serbest havası bir süre sonra bayıyordu. Dirt 2 de en az Burnout kadar hız hissiyatını veren ve çok eğlenceli bir kariyer modu olan bir oyundu.

KARŞI OLANLAR:
Tuğbek: Ya kardeşim, Burnout çok daha iyiydi diyorum size, sene başında çıktı diye yeniyor hakkı!
Göktuğ: İlk üçe bile girmemiş Forza Motorsport 3, ama bunların hepsinden daha iyi ve detaylıydı... Ama tabii Xbox 360'a özel olduğu için kimse seçmemiş.
Ali: Forza 3 son 5 yılda oynadığım en iyi yarış oyunu olabilir. Başka bir oyunun bu ödülü alabileceğini düşünemiyorum.
Faruk: Forza buralarda yaygın değil, bu nedenle tercih sebebi olmayabilir. Burnout aklını alır diyorum diğerlerinin.
Göker: Burnout inanılmaz eğlenceli ve çok oyunculu modu evladiyelik olan bir oyundu. PC'ciler kıymetini bilememişler bence.

YILIN ROL YAPMA OYUNU



Dragon Age: Origins	79%
Torchlight	7%
Demon's Souls	5%

KATILANLAR: Tuğbek, Erce, Burak, Eser, Berkant, Emre, Sinan, Faruk, Göker
Can: Yıllardır aksiyon sosuyla suyu çıkmamış bir RYO bekliyorduk, 2009 bekleyişimizin sona erdiği yıl oldu Dragon Age sayesinde. Hakikaten de Baldur's Gate'in ruhani takipçisi sıfatını gururla taşıyor.

KARŞI OLANLAR:
Ali: Demon's Souls almalıydı, kimse oynamadığı için arada kaynadı gitti güzelim oyun!
Eren: Yılın rol yapma oyunu Persona 4 idi bir kere (maksat Ali yalnız kalmasın).
Ali: Eren iyi ki varsın ama yanlış oyunu savunuyorsun :(

YILIN SİMÜLASYONU



Sims 3	49%
ARMA 2	16%
Tom Clancy's HAWX	15%

KATILANLAR: Ali

KARŞI OLANLAR:
Sinan: ARMA 2 gibi bir oyun varken Sims 3'e "yılın simülasyonu" payesini layık görenlerin alnını karışlarım! Karışlarım!

KARŞI OLANLARA KARŞI OLANLAR:
Tuğbek: Ben Sims'lerin simülasyona alınmasını kabullenemiyorum hâlâ. O zaman Farm Frenzy'yi de alıyor muyuz simülasyona? Yani OF2, HAWX, ARMA 2 olan bir kategoride ne işi var Sims'in? Yok bu üç oyundan hangisi iyi diyorsanız, saçmalama kuzen, elbette Sims 3.

KARŞI OLANLARA KARŞI OLANLARA KATILANLAR:
Ali: Sims 3 isimden dolayı simülasyon olmuş olabilir bence.

YILIN PC OYUNU

Dragon Age: Origins	39%
Left 4 Dead 2	14%
Modern Warfare 2	13%

EN BAŞARILI FİRMA

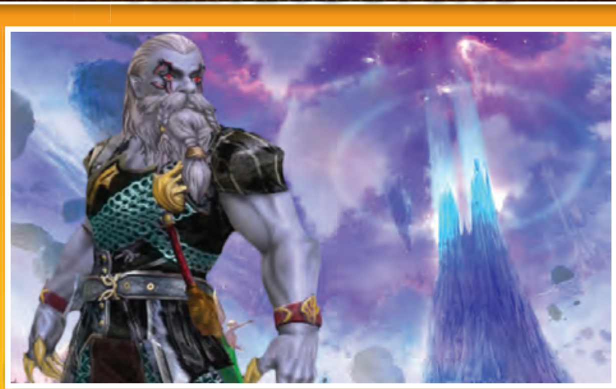
BIOWARE®

Bioware	32%
Infinity Ward	28%
Rocksteady Studios	13%

KATILANLAR: Erce, Ali, Eser, Can

KARŞI OLANLAR:
Berkant: Steam projesinin ulaştığı başarıyı düşünürsek Valve açık ara almalıydı ama oyun yapmaya bakıyorsak BioWare doğru bir seçim.
Sinan: Berkant'çığım, dijital içerik sistemlerini veya iş modellerini değil, oyunlarını değerlendiriyoruz firmaların. Beş yılda üç tane Half-Life Episode'unu tamamlayamayan Valve seçmelerde bile olmamalıydı. Bence Bioware Dragon Age ile birinciliği hak etse de, gönüllerin birincisi Rocksteady'dir... Batman gibi bir şaheserle çıkış yapmak herkesin harcı değil.
Faruk: Go to Sinan...
Yiğitcan: Kesinlikle Rocksteady olmalıydı, BioWare ve Infinity Ward zaten arkalarında büyük bir beklentiye sahip bir kitleyle başladılar işe, Rocksteady için bu biraz kendini kanıtlama savaşıydı aynı zamanda.

YILIN DVO OYUNU



Aion	%75
FM Live	%12
Champions Online	%5

KATILANLAR: Tuğbek, Burak, Ali, Berkant
Göker: Uzun zamandan sonra beni WoW'dan kopartabilen farklı ve acımasız bir DVO. Oynanışı da gayet taktiksel.

KARŞI OLANLAR:
Can: Aion'un tamamlaması gereken eksikleri var ve yılın en güzel ikinci DVO'suydu bence (Wrath of the Lich King'den sonra) (Lich King bu yılın oyunu değildi ama - Sinan).

EN İYİ HİKÂYE



Dragon Age: Origins	%36
Assassin's Creed 2	%23
Modern Warfare 2	%20

KATILANLAR: Erce, Ali, Eser
Can: Tamamen Bioware'in eseri olan Thedas dünyasında geçen, alıştığınız oyun hikâyelerinden çok daha karanlık bir anlatıma sahipti Dragon Age. 6 tane birbirinden güzel başlangıca sahip olması bir yana, bu 6 farklı hikâyeyi mükemmel bir senaryo ve anlatımla aynı potada birleştirmesiyle sonuna kadar hak ediyor birinciliği.

KARŞI OLANLAR:
Burak: Birinciye ve ikinciye bir itirazım yok ama üçüncüye var. Ne hikâyesi ya? Birinci oyunun hikayesinden sonra burada birbirinden kopuk bir senaryo vardı. Hangi hikâye, ben öyle bir şey göremiyorum ortada?
Berkant: Dragon Age'de bir sürü son yok muydu, hangi hikâyeye göre oy verildi ki? =) Kesinlikle AC2'nin hakkı yenmiş, muhtemelen oyunun sonunu görmeyenler veya anlamayanlar yüzünden.
Sinan: Merhaba, yine ben. Berkantcan, onlarca son olsa da en iyi hikâye bu, en iyi son değil ki? Dragon Age genel olarak aynı hikâyeyi takip ediyor, sonu ve başı değişiyor ve hepsi birbirine ekleniyor. Gayet güzel bir örgü halinde ki bu bile yeterli birinci çıkması için (aslında katılıyorum yani sonuca :).

YILIN MACERA OYUNU



Machinarium	35%
Secret of Monkey Island SE	22%
Tales of Monkey Island	21%

KATILANLAR: Eren, Ali, B. Emre
B. Emre: Şimdi birisi çıkıp bana yuh borusu üfleyecek ama Sam & Max dahil Telltale Games'in bu tip işleri bende "tribute" albümvari bir hissiyat uyandırıyor. Saygıdeğer yorumlar ToMI'nin bölümleri ama aslını hatırlatıyor bana sadece, SoMI SE ise çok mahir bir şekilde yenilenmiş bir yapımdı ama yeni bir oyun sayılır mı, hayır. Dolayısıyla okurlarımıza aynen katılıyorum, oyum naifliğiyle gönlümü çalmış olan Machinarium'a gidiyor.
KARŞI OLANLAR: **Eser:** Tamam Machinarium çok güzel bir oyundu ama hatasız da değildi. Yıllardır beklediğimiz ve bence serinin hakkını veren ToMI yılın en sağlam macera oyunu olmalıydı.
Can: Kesinlikle açık ara farkla ToMI bu yılın hatta geçtiğimiz birkaç yılın da en iyi macera oyunu, olmadı OGZ okurları...
Emre: ToMI olmalıydı kesinlikle, sadece bölüm bölüm yayınlandığı için takipçisinin daha az olduğuna eminim. Açıkçası SoMI SE'nin bile ToMI'nin üzerine çıkması bence şaşılası.

YILIN STRATEJİ OYUNU



Empire Total War	38%
Warhammer 40K: Dawn of War 2	18%
Red Alert 3: Uprising	10%

KATILANLAR: Tuğbek, Burak, Berkant

KARŞI OLANLAR:
Ali: Empire Total War'u yere göğe sığdıramayanlar umarım multi'sinin doğru dürüst bir oyuncu kitlesi oluşturmadığından haberdardır. Senaryo modu da önemli elbette ama DoW2'de olduğu üzere bunu düzgün bir multi'yle desteklemeyen hiçbir oyun yılın stratejisi ödülünü almamalı bana göre bu devirde.
Can: Dawn of War 2 bu senenin hem en iyi hem de en uzun ömürlü GZS'siydi bence. Hâlâ oynuyorum sıkılmadan.
Erce: Esas Anno 1404 süper oyundu yahu! Tamam yılın GZS'si olmasın ama ekonomi yönetiminin ön plana çıktığı stratejilerin de tadı bir başka oluyor.
Göker: Şahsen Anno ile ile DoW 2 arasında gidip gelirdi elim. DoW 2'nin tek kişilik oyunu yılın strateji ödülünü hak etmiyor olsa da multi'si bir başka. Fakat Empire güzel bir oyun olmasına rağmen beni hayal kırıklığına uğrattı.

YILIN SPOR OYUNU



FIFA 10	35%
PES 2010	28%
NBA 2K10	13%

KATILANLAR: Göktuğ, Ali, Berkant, Faruk
Göker: PS3'ü ayrı güzel PSP'si ayrı güzel mübareğin...
Volkan: Konami'nin inadına karşı, EA'in ileri görüşlülüğü ve online'a verdiği destek güzel oldu bu yıl.

KARŞI OLANLAR:
Yiğitcan: Ya Skate 2 de güzeldi ya! Hiç oy almamış mı ki? Futbol basketbol değil, orijinaldi, kendine hastı... Mis gibiydi ya, ühü.

YILIN ONLINE AKSİYON OYUNU



Modern Warfare 2	50%
Left 4 Dead 2	23%
Team Fortress 2	14%

KATILANLAR: Göktuğ, Sinan
KARŞI OLANLAR: Ali, Göker
Can: FPS de severim, gayet de oynarım ama nedense bu yıl en çok oynadığım online oyunlar arasında ne MW2, ne de L4D2 yer alıyordu. Dawn of War 2, The Last Stand'iyle ve Ranked Match'leriyle içimdeki Space Marine aşkını ateşleyen ve chainsword'ümle "For the Emperor!" nidaları atmama sebep olan oyun oldu. Iskalanmış olması yazık.

KARŞI OLANLARA KARŞI OLANLAR:
Tuğbek: Azıcık gözden kaçmış güzel bir oyun bulunca hemen dayayın sırtınızı. Böylesi daha cool çünkü. Ne zaman kabul edeceksiniz GZS'lerin değiştiğini, o eski klasik GZS'lerin artık doyurmadığını. Kaldı ki saçma sapan bir evren olan Warhammer evreninden Starcraft çıksa oynanmaz, oynanacaksa da gizli saklı yapılır, halk içinde online olmamalı.

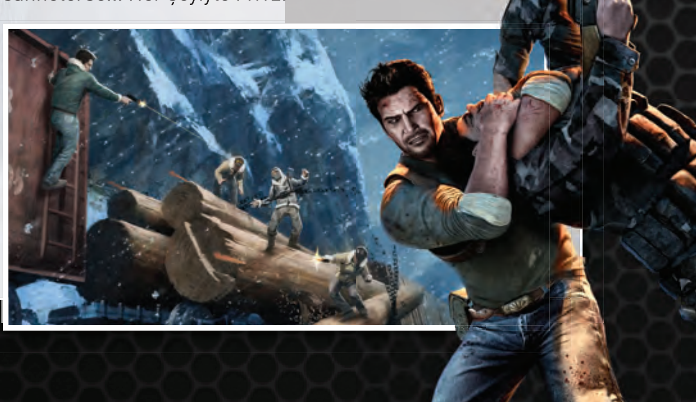
BEN KARŞININ TAKSİSİYİM ABLA
Sinan: Tuğbek'çiğim büyük haksızlık ediyorsun. Sadece tek bir oyuna değil, bütün bir evrene ve o evreni sevenlere, yaşatanlara. Warhammer evrenine laf atarken önce bir soluklan, "çakma" dediğin o evrenin hangi oyunlara, hangi evrenlere vesile olduğunu bir araştır... Lütfen.
Göker: Oha ama, karşı olacağım derken muhteşem bir oyun evrenine çamur atmak? Yok böyle bir manipülasyon. Reyting için bu kadarına gerek yok be Tuğbek'çim :) Sana güzel bir Heidi evreni verelim hem temiz hava da var orada.
Can: Engizisyona haber salın, "Heresy" var burada :p

EN İYİ GRAFİK



Uncharted 2: Among Thieves	%35
Modern Warfare 2	%30
Batman: Arkham Asylum	%17

KATILANLAR: Ali, Can, Faruk
KARŞI OLANLAR:
Göktuğ: Bu millet Killzone 2 oynamamış, ben bunu anladım.
Sinan: Anlamadığım bir şey var, Uncharted 2'nin grafiklerine o kadar kasmışken, neden camgöz yaptınız tüm karakterleri? Özellikle de Chloe'yi? Onlar ne biçim gözdü lan öyle, köpek balığı gibi. 6 sene öncesinin Half-Life 2'sindeki karakterlerin gözleri ne kadar güzeldi halbuki.
Tuğbek: Uncharted'ın grafiklerini kim neden beğendi anlamıyorum. Çirkin dokular, bütün poligon hakkının karakterlere kullanılmış olması, kötü renk seçimleri. Hani sahneler deseniz neyse de... Yapmayın arkadaşlar, MW2 çarpıcı ve güzel sahneleriyle can bulan bir oyun. Yani buza tırmanış bölümünde içine daldığınız sisin güzelliğini, Soap'un o detaylı yüzünün geri planından Gulag'ın yaklaşması, paramparça Washington'ın elimizdeki yeşil işaret fişekleri arasında kayboluşu ve tepemizden göğü yırtarcasına geçen jetler. Teknolojiyse teknoloji, gerçekçilikse gerçekçilik, tasarım kalitesiyse, sahnelerse... Her şeyiyle MW2.



YILIN EL KONSOLU OYUNU

GTA: Chinatown Wars	51%
Patapon 2	12%
Legend of Zelda: Spirit Tracks	10%

YILIN SERBEST YAPIMI



Braid	32%
Machinarium	20%
Torchlight	18%

KATILANLAR: Emre, Eren, Ali, B. Emre
Yiğitcan: Son bölümü hatırladıkça hâlâ tüylerim diken diken oluyor arkadaş...
KARŞI OLANLAR:
Erce: Torchlight sadece sunduğu oyun süresi ve içeriğiyle bile birinci olurdu.
Eser: Machinarium nasıl birinci çıkmamış pek anlamadım, macerada oy verileceğine burada verilmesi gerekirdi asıl.
Can: Kesinlikle Torchlight. Diablo sever bünyeler için bu senenin en ilaç gibi gelen oyunuydu.

ARTIK NEYE KARŞI OLDUĞUNU BİLEMEYENLER:
Sinan: Katılmıyorum, ama size katılmıyorum arkadaşlar! Torchlight süper bir Diablo kopyasıdır ama Braid neredeyse yeni bir tür oluşturmuş, benzersiz bir oyun deneyimi sunmuştur. Braid candır!
Eren: (Sinan'a ek olarak) Braid bağımsız oyun dünyasında bir ekol oluşturup insanlara ilham kaynağı olmakla kalmamış, oyuncuların bağımsız oyunlara bakış açısını da değiştirmiştir. Torchlight da gayet başarılı ve eğlenceli bir oyun ama 2009 Braid'in yılıdır ve yılın en iyi bağımsız yapım oyunu kesinlikle Braid'dir.
Göker: Bir Plants vs Zombies vardı asıl ona ne oldu? Burada olmayı hak etmiyor mu? Burayı değilse nereyi hak ediyor, oraya yazayım. Deli gibi oynadım onu. Cici o. Haaa bu listedekiler arasından birini seçeceksem Torchlight derim. Keşke multi'si de olsaydı.
Volkan: Bu listede Crayon Physics Deluxe nasıl olmaz? Olsa kesin birinci o olurdu. Harika fiziğiyle, hazır bulmacalarıyla, kendi bölümünü kendin yap editörüyle hem harika bir oyun, hem de başka oyunlara öncülük eden bir yapımdı.

YILIN Wii OYUNU

New Super Mario Bros Wii	43%
MadWorld	24%
Wii Sports Resort	22%

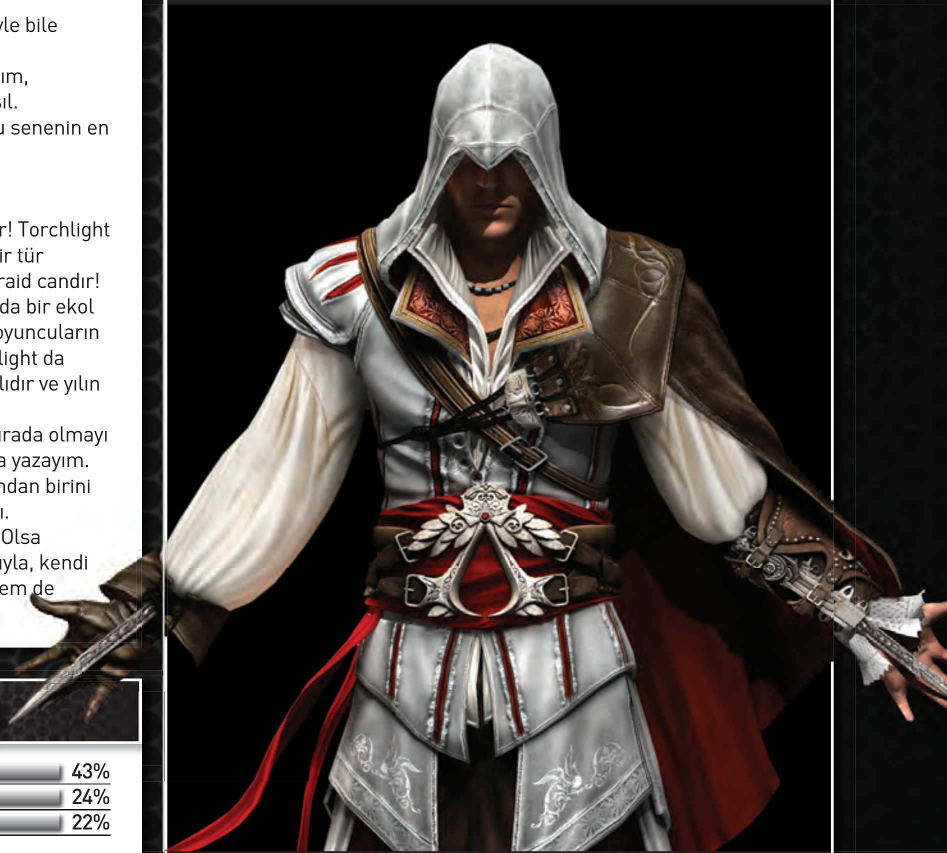
YILIN PS3 OYUNU

Uncharted 2: Among Thieves	55%
Brütal Legend	17%
Killzone 2	16%

YILIN KARAKTERİ

Ezio Auditore	%41
Alistair	%16
Bayonetta	%15

KARŞI OLANLAR:
Tuğbek: Eddie Riggs gibi sağlam bir karakter varken bu herifi seçmişsiniz ya, pes yani.
B. Emre: Listede Nathan Drake yok, dolayısıyla bunların içinden favorimi utanmadan söyleyeceğim: Bayonetta. Bütün kıroluğuyla ortalara atlayan kaç kadın karakter var günümüzde? :o)
Ali: Ramirez'i anlamıyorsunuz arkadaşlar. Burger Town'ı elinde tutarak ülkeyi kurtaran, elektrikler kesildiğinde darmadağın olan, düşman askerlerine "Star" diye bağıran şanlı bir ordunun öncüsüdür o. Ramirez miş'li geçmiş zamanın değil, geniş modern zamanların askeridir!
Berkant: Ezio'nun güçlü olmasının tek sebebi Ubisoft'un hikâye ve karakter anlatımını iyi pişirip sunmasıydı, karakter olarak Ramirez oyun dünyasında daha etkili bir karakter – meme oldu herif, o derece.
Can: Alistair o kadar başarılı bir karakterdi ki oyun boyunca grubumdan çıkartmaya kıyamadım, kardeş gibi olduk resmen adamla. Oyunun son sahnesinde "ben yapayım" dediğinde, "hayır, seni bu tehlikeye atamam, senin önünde daha büyük şeyler var" dedim. Duygusallaşıyorum zaman zaman...
Sinan: Abi n'eettiniz? Morrigan neden listede bile yok!? YUUUUH!
Faruk: Nathan'ın olmadığı liste, buzdolabındaki alışveriş listesidir abi. Limon eksik limon.
Erce: Sinan'cığımı sevgiyle kucaklıyorum yorumundan ötürü. Hatta Morrigan'ı da ekibe katıyorum hep birlikte kucaklaşıyoruz. (Ben de girdim kucağa, siz Sinan'la kucaklaşın, ben de Morrigan'ı alayım bari, kalabalık olmasın – Eser) (Leliana'yı da alalım, o da bana kalsın? Hı? Olmaz mı? –Can) (Lan! "Morrigan'a niyet Sinan'a kısmet" olmama ramak kaldı ama... Yapmayın, etmeyin dostlar. – Erce)



YILIN XBOX 360 OYUNU

Halo 3: ODST	47%
Forza Motorsport 3	34%
Shadow Complex	8%

YILIN OYUNU



MODERN WARFARE 2

Modern Warfare 2	%30
Dragon Age: Origins	%22
Uncharted 2: Among Thieves	%14

KATILANLAR: Burak, Sinan
KATILANLARA DUMUR:
Yiğitcan: Eöö... Sinan abi, bu oyun ilk çıktığında dergi grubuna "olmamış bu, peh!" diye mail attıktan sonra fikrin bu kadar nasıl değişti yahu? [Sinan: O içgüdüsel verilmiş bir ilk tepkiydi, tek kişilik modu 5 saatte bitince dellenmiştim! İlk MW'nin de tek kişilik modunu oynamıştım sadece, dolayısıyla ikisinin de tek kişilik modunu karşılaştırıp yazmıştım onları... Sonradan 80 küsur saat Spec Op ve multiplayer oynayınca bayağı bir değişti fikrim.]

KARŞI OLANLAR:
Erce: Dragon Age! Sebep sunmaya bile gerek yok bence. Modern Warfare 2 mi??? Şaka mı bu?
Ali: Uncharted 2: Among Thieves derim hiç düşünmeden, MW2 o listeye bile girmemeliydi.
Eser: MW2'ye yılın oyunu demek için başka oyun oynamamış olmak gerek. Dragon Age ve Uncharted arasından seçim yapmıyorum ama.
Emre: Listedeki diğer herhangi bir oyunu kabul ederdim ama MW2'yi değil.

SAVUNMA AVUKATI:
Sinan: Arkadaşlar, ömrü 1 yıldan uzun bir oyundan bahsediyoruz... Tüm platformlarda başarı sağlamış, hem ticari, hem oynanış, hem sunum açısından dört dörtlük bir başarı elde etmiş bir oyundan bahsediyoruz. DA mükemmel bir oyun ama MW2, hikâye hızı hariç her şeyi dört dörtlük yapmayı başarmış bir oyun. Bence sonuna kadar hak etti yılın oyunu olmayı.

SAYIN SAVCILAR:
Eser: MW2 multiplayer gazıyla elbette daha çok oynanacak. Ama kalkıp da kaç kişi MW2 single oynadıktan sonra 'lan ne manyaktı, dur iki üç kere daha bitireyim' demiştir ki? DA yeni DLC'leri olmadan bile defalarca oynanmış bir oyun, kaldı ki ömrünün çoook daha uzun olacağını düşünüyorum ben.
Can: Eser'e katılıyorum ben de kelimesi kelimesine. MW2 güzeldi ama fazla abartıldı. İlk oyunun yarattığı şok etkisinden yoksundu. İlk oyunda zaten yapılanı biraz değiştirip önümüze koydular. O yüzden birinciliği hak etmiyor bence (ayrıca Eser Dragon Age'in ömrünün çok uzun olacağını düşündüğünü söylemiş, ki bu doğru zira Bioware oyunu önümüzdeki 2 yıl boyunca destekleyeceğini söyledi).
Göker: Eser'e katılıyorum. Diğer yandan yılın oyununu seçerken eski ilkel yöntemler tercih edilmeli (balta? gürz?). Demokrasi ile olmuyor.
Tuğbek: MW2'nin hikâyeden yana büyük dertleri vardı. Ama DA:O'ya da yakıştıramıyorum yılın oyunu payesini. İtiraf etmek lazım ki bu sene kısırdı oyun dünyası. Yani bir GTA4 bu sene çıkaydı tartışır mıydık acaba yılın oyunu ne olmalı diye?

BİTİŞ KONUŞMALARI:
Sinan: Arkadaşlar, bir oyunun başarısını değerlendirirken sadece tek kişilik senaryosuna değil, o oyunun oyuncuya sunduğu tüm olanaklara, bunları ne kadar tatmin edici olarak sunduğuna, fiyat/performans oranına ve bu başarısını tüm platformlarda gösterip gösteremediğine bakıyoruz. Dragon Age'in de hikâye işlenişi, dünyası, karakterleri mükemmele yakın, eyvallah. Ama oyunun sonuna doğru taktikselleşen bir savaş sistemi, kolaya kaçılmış bir envanter sistemi, zorlama bir "ikinci görev panosu" sistemi, Xbox 360'da toptan çuvallamış olması göz önüne alınınca, sadece tek kişilik hikâyeyi işleyişinde çuvallamış bir Modern Warfare 2'nin 2009'un en iyisi payesine daha bir layık olduğunu göreceksiniz. Ha, iki oyun da uzuuunca bir süre sabit diskimden silinmeyecek, o ayrı. İkisini de gönlümde ayrı ayrı tahtlara oturttum.



YILIN FREE2PLAY OYUNU

Runes of Magic	%20
Metin 2	%13
Silkroad Online	%13

YILIN İNDİRİLEBİLİR İÇERİĞİ

GTAIV: Ballad Of The Gay Tony	36%
GTAIV: The Lost And The Damned	17%
LittleBigPlanet: MGS Pack	17%


NINTENDOCU
2010 NİNTENDOCU TAKVİMİ VE ZELDA POSTE
3 AYLIK NINTENDO DERGİSİ
NINTENDOCU
OCAK-ŞUBAT-MART 2010 | 5 TL (KDV Dahil) SAYI: 2 | ISSN: 1309-0062
YENİ SAYI BAYİLERDE!
BİR ZELDA EFSANESİ
Wii MOTION PLUS DOSYASI POKEMON HEART GOLD VE
GHOST TRICK EPIC MICKEY SONIC SEGA
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES NEW SUPER
PROFESSOR LAYTON AND PANDORA'S BOX
FIFA 10 A BOY AND HIS BLOB Wii Fit PLUS
NINTENDOCU 2010 Takvimi
NINTENDOCU BİR ZELDA EFSANESİ...
2010 Nintendocu Takvimi ve Zelda Posteri Hediyeli

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON FIRSAT!


KASIM 2007


ARALIK 2007


OCAK 2008


ŞUBAT 2008


MART 2008


NİSAN 2008


MAYIS 2008


HAZİRAN 2008


TEMMUZ 2008


AĞUSTOS 2008


EYLÜL 2008


EKİM 2008


KASIM 2008


ARALIK 2008


OCAK 2009


ŞUBAT 2009


MART 2009


NİSAN 2009


MAYIS 2009


HAZİRAN 2009


TEMMUZ 2009


AĞUSTOS 2009


EYLÜL 2009


EKİM 2009



KASIM 2009

> **KAPAK:** Assassin's Creed 2
> **HEDİYE:** Mount & Blade Tam Sürüm, 68 sayfalık Aion Kitabı
> **İLK BAKIŞ:** Fable 3
> **İNCELEME:** Aion, Uncharted 2, Borderlands, Brütal Legend, Machinarium, NBA 2K10, PES 2010, Tekken 6, Tropico 3, Operation Flashpoint 2
> **TAM ÇÖZÜM:** Machinarium



ARALIK 2009

> **KAPAK:** Call of Duty Modern Warfare 2
> **HEDİYE:** Starcraft 2 ve Modern Warfare 2 posterleri
> **İNCELEME:** Left 4 Dead 2, Dragon Age, Torchlight, Avatar: The Game, Bayonetta, DJ Hero, Forza Motorsport 3, Ratchet & Clank Future, God of War Collection, Super Mario Bros Wii
> **REHBER:** Dragon Age Origins



OCAK 2010

> **KAPAK:** Oyunların 10 Yılı (Altın Kapak)
> **İLK BAKIŞ:** Halo Reach, Metro 2033, Dante's Inferno
> **İNCELEME:** Dark Void, The Saboteur, Football Manager 2010, King's Bounty: Armored Princess, Ninja Gaiden 2, Eye Pet, Little Big Planet (PSP), Legend of Zelda: Spirit Tracks
> **REHBER:** Modern Warfare 2

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

ADRESİNİZ: ....

TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme



NAPOLEON TOTAL WAR

**BİR YIL İÇİNDE ÇIKAN 2. TOTAL WAR OYUNU...
YOKSA CREATIVE ASSEMBLY "PARA, PARA, PARA!" MI DEMEYE BAŞLADI?**

bu ayın gezilesi oyunları

34 - MASS EFFECT 2
Shephard'ın 6 mermili Rus ruleti insanlığı kurtarabilecek mi?

42 - DIVINITY 2: EGO DRACONIS
Her tarafımız Bioware RYO'larıyla sarılmışken, Almanlardan da güzel bir yapım geldi.

48 - KING ARTHUR
Şu Ruslar insanı saran oyunlar yapmayı çok iyi beceriyorlar...

56 - THE VOID
...ama biz onların yaptığı her oyunu anlayamayabiliyoruz.

66 - DARKSIDERS
God of War, Legend of Zelda ve Portal'ın ortak yanı sizce nedir?

72 - ARMY OF TWO: 40TH DAY
Bu oyunun kahramanları kırkı çıkmadan terki diyar etmek istiyorlar.

MASS EFFECT 2

ADIMLARINIZI HIZLANDIRIN, KALP ATIŞLARINIZI YAVAŞLATIN, GÖZLERİNİZİ AÇIN VE HAZIRSANIZ BAKIN. BURADA BÜYÜK BİR ŞEYLER OLUYOR...

-ERCE GÜVEN

Sovereign'in Citadel'e saldırısının üzerinden sadece bir ay geçti. Tüm bu süre içinde konsey sanki hiçbir şey yaşanmamış gibi davrandı. Reaper tehlikesini göz ardı ettiler; her şey bitti zannettiler. Saldırı gününden bu yana koskoca evrende tek bir Geth'e bile rastlamamış olmamız da konseyin bu fikre saplanıp kalmasından başka bir halta yaramadı ne yazık ki. Ama şu anda her şey değişiyor… Baştan beri haklı olduğumu görecekler… Tabii onlara anlatacak kadar vaktim olursa…

Bioware'in Mass Effect 2 için yayınladığı ilk teaser'ı hatırlıyorsunuz değil mi? Sadece Kumandan Shepard'ın N7 simgesini görmüş ve MIA (Missing in Action) yazısıyla şok olmuştuk. İşte Mass Effect 2'nin sırrı da burada. Daha ilk teaser'ından başlayarak bizi hep diken üstünde tuttu bu oyun. Shepard'ın yaşadığını bile ancak aylar sonra öğrenebildik. Peki Shepard yaşıyordu da Bioware neden bize acı dolu o ayları yaşattı?

Belki de sadece takipçilerine eziyet etmekten hoşlanıyordur Bioware yapımcıları. Ama bana güvenin; Mass Effect 2'ye başladıktan sadece birkaç saat sonra onları affedecek "az bile çektirdiniz" diyeceksiniz. Çünkü bizi şüphelerimizle baş başa bıraktıkları o süreçte, mükemmelleşme yolunda hızla ilerleyen bir oyun yapmakla meşguldüler. İlk oyunun neredeyse tüm eksiklerini gideren, yanlışlarını düzelten, "şimdi olmuş" dedirten bir oyunun peşindeydiler. Sinematik anlatımın yeni bir boyuta taşındığı, zaman zaman *Gears of War* oynuyormuşsunuz hissini veren hızlı aksiyon sahnelerinin ekranlarınızda boy gösterdiği, kimi zamansa vereceğiniz kararın sonucunu dakikalarca düşünmenize sebep olan rol yapma öğeleriyle dolu bir "başyapıt" istiyordu bu yapımcılar.

Öyle bir giriş yaptılar ki oyuna… O girişi görüp de devam etmek istemeyecek bir insan tanımıyorum… >>




N7


Karakter modellemelerinin ayrıntıları gerçekten etkileyici. Ama Zaeed Massani çirkin, o ayrı.

MASS EFFECT 2 YEPYENİ BİR DENEYİM VE BU YENİ DENEYİME ESKİ SAVAŞTAN KALMA YARALARINIZI TAŞIYABİLİYORSUNUZ.

İKİ YIL SONRA...

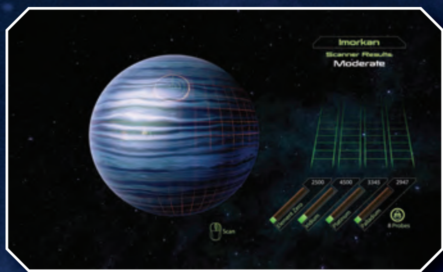
Burada ilk oyundan 2 yıl sonra çıkan Mass Effect 2'den de bahsediyor olabilirim, hikâye hakkında feci bir bilgi sızdırmanın eşiğinde de olabilirim. En iyisi biz mümkün olduğunda "spoiler'sız" bir yöntem benimseyelim. Çünkü Mass Effect evreni tamamen hikâye anlatımı üzerine kurulmuş bir evren. *Star Wars* sinema dünyası için neyse Mass Effect de oyun dünyası için o. İnanılmaz derinlikte bir altyapı üzerine kurulu, heyecan verici bir hikâyeler dizisi aslında bu oyun.

İlk oyunda başlayan serüven ME2'de hız kesmeden devam ediyor. Bu sefer senaryo daha derli toplu anlatılıyor. Shepard'ın "hâlâ" nasıl yaşıyor olduğunu öğrendikten sonra imkânsıza doğru yola çıkmamız bekleniyor bizden. Reaper tehlikesinin ortadan kalkmadığının işareti olarak tüm evrendeki insan kolonileri birer birer yok olmaya başlıyor. Ve bizim de ilk görevimiz bu gizemli "yok olma" hadisesini aydınlatmak. İlk oyundaki baş kötü olan Geth'lerin yerini ME2'de Collector'lar alıyor. Bu gizemli ırkın da dudak uçuklatan bir hikâyesi olduğunu söylesem kimse şaşırmaz muhtemelen. Yine de emin olun diye söylemek istiyorum; öğrendiğinizde gerçekten dudağınız uçuklayacak. İşte Mass Effect evreninin en güzel taraflarından biri de bu. Tam bir şeyleri çözdüğünüzü düşünmeye başladığınız anda tüm dünyanız tepetaklak olabiliyor.

YENİDEN UYANIŞ

Mass Effect 2'nin hikâyesi oyunun kendisinin bir yansıması aslında. Hikâye tanıdık... Yine kötüler ve yine kurtarılması gereken bir evren var ortada. Evet birçok şey tanıdık ama sadece "göz ısırması" gibi bir tanıdıklık bu. Yoksa her şey farklı. Hikâye de farklı, oyunun kendisi de. İlk oyundan alışık olduğunuz neredeyse her şey değişmiş durumda ME2'de. Savaş sisteminden envanter yönetimine, karakter gelişiminden gezegen araştırmalarına kadar her şey farklı. Bu kadar çok değişikliğe





rağmen neredeyse her biri doğru yapılmış işler. ME2'de klasik "bozuk olmayanı tamir etme" mantığını bulamayacaksınız. Bioware oturmuş düşünmüş, yanlışları düzeltmiş. Ama sadece bununla yetinmemiş, zaten doğru olan şeyleri de geliştirme yoluna gitmiş. Sonuçta ortaya çıkardıkları oyun, çok daha keyif veren bir deneyim haline gelmiş oyuncular için.

Ve işin güzel tarafı bu "yeni deneyim"e tüm savaş yaralarınızı taşıyabiliyor olmanız. Bildiğiniz gibi ilk oyunda oldukça önemli kararlar vermiş, büyük fedakârlıklar yapmıştık. İlk oyunu bitirmiş olan oyuncular isterlerse kayıt dosyalarını kullanarak ikinci oyuna karakterlerini aktarabiliyorlar. Tabii ki o maceraya katılmamış olanlar da Mass Effect

İLKİNDEN DAHA MASS BİR EFFECT

Mass Effect 2'yi bilgisayarınıza kurarken bile tanıdık bir şeylerle karşı karşıya olduğunu anlıyorsunuz. Çok iyi bildiğiniz bir "şeyin" devamına hazırlıyorsunuz kendinizi. Ama oyuna adımınızı atar atmaz kazın ayağının öyle olmadığını anlıyorsunuz (oh be, neredeyse bir yıldır kaz ayaklarını çekiştirmemiştim, iyi geldi bu!).

Karakter Gelişimi Artık seviye atlamak, patır patır yeni yetenekler kazanacağınız ve puanlarınızı bunlara harcayabileceğiniz anlamına gelmiyor. Yeni yetenekler için çeşitli görevler (örneğin sadakat görevleri) sırasında bunları açmanız gerekiyor. Ayrıca başlangıçta sadece 4 yeteneğiniz var.

Envanter Yönetimi İlk oyunun en sancılı yanı olan envanter yönetimi o kadar basit hale gelmiş ki neredeyse hiç zaman harcamadan kimin neyi kullanacağını belirleyebiliyor, doğrudan aksiyona dalabiliyorsunuz.

Geliştirme Sistemi Yetenek ağacından gelen cephane uzmanlıklarını istediğiniz an kullanabiliyorsunuz. İlk oyunda hatırlarım da güzel bir mermi cinsi bulduğumda sentetikmiş organikmiş demeden kafa kol dalardım düşmanlara. Şimdiyse durumun gereğine uygun şekilde istediğimiz an mermi değiştirebiliyoruz, hem tek tuşla.

Silah Sistemi Aksiyonun ön plana çıkmasıyla silah sayısı da artmış durumda. Ayrıca farklı uzaylı teknolojilerine sahip, birbirinden farklı saldırı imkânları sunan silahlarla çeşitlilik daha da artıyor. Hele şu "ağır silahlar" yok mu...

Mako Oh be! Mako denen salak cihazdan kurtulduk. Artık gezegenlere inip Mako rezilliğini kullanmak zorunda değiliz ek görev ya da maden aramak için. Yeni "uçan" aracımız bizi tam istediğimiz yere bırakıyor.

2'den çok büyük keyif alabilir. Oyun, yeni başlayan oyuncular için ilk oyundaki bazı kararları kendisi verecek ve ME2'nin senaryosuna yansımasını buna göre tasarlayacak.

GEÇMİŞİ SİLEMEZSİNİZ

İlk oyundan kayıt dosyalarını aktaranlar ne aynı suratı ne de aynı karakter sınıfını kullanmak zorunda. Eski kayıt dosyanızı kullanıyor olsanız bile tipinizi istediğiniz gibi değiştirebilir, Mass Effect 2'nin altı karakter sınıfından birini seçip oyuna öyle başlayabilirsiniz. Ancak beni yanlış anlamayın, gidip de 50 ya da 60'ıncı seviyeden başlamayacaksınız oyuna. Biraz deneyim puanı, biraz da para alacaksınız sadece. Ama asıl kazancınız bu değil: Bu sinematik deneyimi bir bütün olarak yaşama şansına sahip olacaksınız. İlk oyunda birini mi feda ettiniz, ME2'de onu ancak hüzünlü bir anı olarak hatırlamaya hazır olun. Soyu tükenmekte olan bir canlı türünün biraz daha yaşamayı hak ettiğine mi karar verdiniz, o zaman ansızın kulağınıza fısıldanacak bir mesajla irkilebileceğinizi aklınızdan çıkarmayın.

Bir de bu "mesaj fısıldama" işini birbirinden yetenekli seslendirme sanatçılarının yaptığını düşünün. Martin Sheen, Seth Green, Yvonne Strahovski (sadece sesi değil görüntüsü de var oyunda), Tricia Helfer ve Carrie Ann-Moss gibi ünlülerin hayat verdiği birçok karakter, sinematik anlatımı çok güzel destekliyor. Ama bu demek değil ki karşımızda *Chuck* dizisinin esas kızı konuşurken ağzımız açık bakacağız. İlk oyunun yenilikçi diyalog sistemi Mass Effect 2'de bir adım daha ileriye gidiyor. Artık sol fare düğmesiyle Renegade (göreceli olarak kötü), sağ fare düğmesiyle de Paragon (göreceli olarak iyi) etkileri taşıyan hareketler yaparak diyalogların akışını değiştirebiliyoruz. O kadar hoş bir eklenti ki bu, diyalogları "space" tuşuna basarak geçmeyi tercih eden oyuncuların bunu bir daha yapmamalarını garanti altına alıyor. Birini camdan aşağı fırlatmak da elinizde, kafasında kocaman bir delik açacak merminin önünden çekmek de. Her şey o an ne düşündüğünüze, ne yapmak istediğinize bağlı. Yani birini camdan aşağı atabiliyorsanız, atın. Bu tamamen sizin kararınız.

MASS EFFECT NEDİR?

"Mass Effect" terimini anlamak için fizikçilerin kullandığı "Kara Enerji" tanımını gözden geçirelim. Kara enerji, evrenin genişleme hızını artırdığı düşünülen teorik bir enerji formudur. Bu teorik enerji formunun evrende bulunan tüm enerjinin yaklaşık dörtte üçünü oluşturduğu varsayılmaktadır.

Mass Effect kavramının doğadaki yerçekimi, elektomanyetizma gibi diğer fiziksel güçlerle birlikte varlığını sürdüren bir enerji formu olduğunu kabul edilir. Doğal yaşamdaki köpekbalığı ve yılan balığı gibi hayvanların elektromanyetizmayı sezerek, kendi yararına kullanabilmesine atıfta bulunularak, Mass Effect'in de oyun dünyasındaki karakterlerle benzer bir etkileşim içinde olduğunu belirtilir.

Mass Effect'in oyun dünyasında karşımıza biotic güçler olarak çıktığını görürüz. Çeşitli uzaylı ırkları evrendeki bu enerjinin varlığını sezebilirler. Zaman içerisinde bu enerjiyi kullanabilir hale gelmişlerdir. Her güçlü enerji kaynağında olduğu gibi Mass Effect'in de "silah" olarak kullanılabileceği görülmüş ve savaş alanında ölümcül bir araç olarak kullanılmaya başlanmıştır.

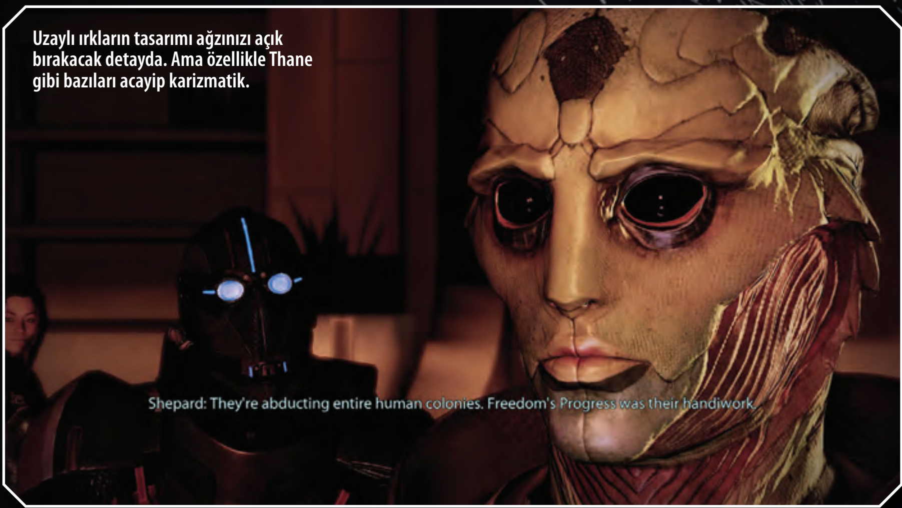


DAHA HIZLI BİR HAYAT

Bioware yeni oyunu yaparken oyunculara kulak kabartmanın faydalarını çokça görmüş. Mesela artık uzun asansör sekansları yok oyunda. Ya da zaman zaman PC'de bile başımıza gelen, sonradan yüklenen kaplama saçmalığını ME2'de görmeniz mümkün değil. Tamam artık ilk yükleme süreleri biraz daha uzun ama bölüme başlarken 20 saniye yerine 30 saniye yüklemeyi, aksiyonun göbeğinde 25 saniyelik asansör gezileri yapmaya yeğlerim açıkçası.

Bir de şu "yan görev" olayı vardı hatırlarsanız ilk oyunda. Hani her yan görev birbirinin kopyası kapalı alanlarda geçerdi. Sanki adamlar 2-3 tane kapalı mekân tasarlamış, her bölümde aynı mekânı kullanmışlar havası vardı: *"İçeri gir, alt kattaki herkesi öldür, üst kata çık ve esas adamı öldür."* Mass Effect 2'deyse durum tamamen farklı. Her bir yan görev kendi özel haritasına ve görev akışına sahip. Hiçbir görev, evet hiçbiri diyorum, birbirinin aynısı değil. Güzel haber bununla da sınırlı değil. Her bir yan görevi aynı kapalı mekânda yapmaktan daha kötü bir şey vardıysa o da aynı kapalı mekâna salak Mako'yla gitmek zorunda kalmaktı. İkinci oyunda ne Mako var ne de gezegenler üzerindeki bitmek bilmeyen gezintiler.


İlk oyundaki çatışma sistemi bayağı bir "çakma" idi. Bu sefer öyle değil.



Uzaylı ırkların tasarımı ağzınızı açık bırakacak detayda. Ama özellikle Thane gibi bazıları acayip karizmatik.

>> Ama Bioware bir şey yapmış ki bir süre sonra sabır taşını fena halde çatlatıyor. Tamam ilk oyunda gezegenin üzerine gelip "scan" düğmesine basmanın eğlenceli bir tarafı yoktu ama bilmem kaç tane gezegeni baştan aşağı tek tek tarayıp probe'lar sayesinde maden toplamanın da eğlence kavramıyla bağdaştığını hiç sanmıyorum. Hele bir de gittiğiniz galakside "benzinlik" yoksa işte o zaman yandınız. Ne demek istediğimi onuncu gezegeninizi tararken anlayacaksınız.

BIOWARE, SEN HER ŞEYİ DÜŞÜNÜRSÜN!

Mass Effect 2 kesinlikle daha hızlı, daha sert, daha acımasız bir oyun. Yapılan çoğu değişikliğin tek bir amacı var; oyunun hızının bir an olsun kesilmemesini sağlamak. Envanter yönetimi tamamen değişmiş durumda, karakter gelişimi ve zırh, silah sistemleri de. Her şey daha rafine, daha temiz bir arayüzle çok daha az tuşa basarak hallediliyor. Bir zırh geliştirmesi için araştırma mı yaptınız? Artık gerisini düşünmenize, her bir karaktere tek tek o geliştirmenin 8. seviyesini vermeye uğraşmanıza gerek yok. Olması gerektiği gibi, araştırılan her şey tüm ekibe uygulanıyor otomatik olarak. Araştırmaları yapmak için kullandığınız materyalleri taradığınız gezegenlerden bolca bulduğunuz için bu konuda da sıkıntı çekmiyorsunuz. Tabii araştırma konularını bulma işi sizin omuzlarınızda. Savaş alanındaki bir bilgisayarı hack'leyerek ya da bir güvenlik duvarını bypass ederek (*Hack* ve *Bypass* ME2'nin 2 yeni mini-oyunu) yeni araştırma konularına sahip olabileceğiniz gibi, ekip arkadaşlarınızın kafalarındaki orijinal fikirleri öğrenerek de tüm ekibinizi daha güçlü kılacak özelliklere kavuşabilirsiniz. Sizin tek yapmanız gereken savaş alanına çıkmadan önce silahlarınızı seçmek. Hoş onda da sürekli olarak en iyi silahlar sizin adınıza seçiliyor. Yani artık düşmanlarınız dışında pek bir şeye kafa yormanıza gerek yok.

Tabii bu demek değil ki her şey standartlaştı, herkes birbirinin kopyası oldu. Hayır, hiç değil hem de. Gidin size özel kaptan köşküne ve kıyafetinizle istediğiniz gibi oynayın. İster klasik N7 zırhınızdaki geliştirmeleri değiştirin, ister kaplama materyalinin rengiyle oynayın. N7 zırhından sıkıldığınızda da indirilebilir içeriklerle gelen ekstra zırhları kullanabilirsiniz. Ana karakterinizinki kadar olmasa da ekip arkadaşlarınızın da görünüşünü oyunun ilerleyen anlarında değiştirebiliyor olacaksınız. Yani bu cephede de her şey yolunda.

KELLE AVI

Cephe demişken… Oyunun savaşları artık o

YENİ VURUŞ SİSTEMİ HAKKINDA ŞÜPHELERİM VARDI, TA Kİ ÜZERİME DOĞRU KOŞAN MECH'İ BACAĞINDAN VURUP DÜŞÜRENE KADAR!

İLK OYUNUN YADİGÂRI

İlk oyunun kayıt dosyalarını saklıyorsanız girin ME2 konfigürasyon programına ve kayıt dosyalarınızı ikinci oyuna aktarın. Karakter yaratım ekranına geldiğinizde size "yeni bir karakter mi yaratacaksınız, yoksa ilk oyundaki karakterinizi mi kullanacaksınız" diye sorulacak. Aslında yaptığınız şey ME1'de aldığınız temel kararları aktarmaktan başka bir şey değil. Mesela Ashley'i mi seçtiniz Kaidan'ı mı, sevgili Krogan dostumuz Wrex'i kurtarmayı başarabildiniz mi? Bunun gibi önemli kararlar ikinci oyunda yaşayacağınız deneyimi etkileyecek. Bir de seviye 1 yerine 2'den başlayacak ve biraz maddi yardım alacaksınız.



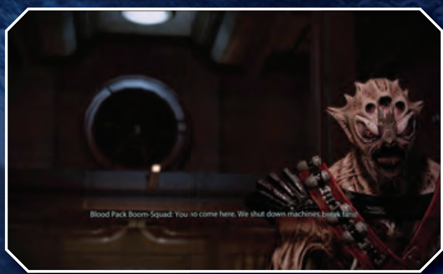


İşte poz diye buna derim ben!



kadar hızlı ki kendinizi bazen *Gears of War* oynuyor sanabilirsiniz. İkinci oyunun en önemli yeniliklerinden biri her bir vücut parçasını ayrı ayrı vurabiliyor olmanız. İlk defa videolarda gördüğüm bu özelliğin ne kadar "geçerli" olduğu konusunda kafamda ciddi soru işaretleri vardı. Ta ki üzerime doğru koşan Mech'in bacağını kopardığım ana kadar. O anda "budur işte!" dedim. Hele head shot'ları arka arkaya sıralamaya başlayıp bir de bunun için achievement kazandığınızda olayın keyfini iyice çıkarmaya başlıyorsunuz. Yaptığınız head shot'larda kullanacağınız mermileri istediğiniz an tek bir tuşla değiştirebiliyor olmanız, oyuna taktiksel açıdan da çok büyük katkıda bulunmuş. Özellikle dev robotlar, sentetikler ve organik düşmanların aynı anda saldırdığı büyük çarpışmalarda, robotları indirene kadar Distruptor mermileri kullandıktan sonra, Incendiary mermilerle organik düşmanlarınızı yakmak, hemen ardından Mech'leri buz kütlelerine çevirmek için Cryo mermileri kullanabilmek büyük zevk. Tabii bir yandan da ekibinizin biotic ve teknoloji yeteneklerini





Ohannes! Ne çirkinsin yahu sen? Hoş ben bu yaratıkları tasarlayanlarda bi bozukluk olduğunu düşünüyorum ama neyse.



Galaksi haritası artık çok daha büyük ve saymaktan yorulacağınız kadar çok gezegen içeriyor.

ÖNCEKİ BÖLÜMDE...
(YA DA AMAN DİKKAT! MASS EFFECT SPOILER YUVASI!)

50.000 yıllık bir kayboluştan sonra ortaya çıkan Reaper ırkına karşı mücadele etmiştik ilk oyunda. Eden Prima'a Geth'ler tarafından yapılan ilk saldırıda Saren denen alçakla karşılaşmış, yitip gitmiş Prothean ırkının en önemli teknolojilerinden biri olan Beacon'la ilk temasımızı gerçekleştirmiştik.

Gördüklerimiz o kadar gerçekti... Evrende bir şeyler oluyordu. Hem de çok kötü bir şeyler. Gördüklerimizi konseye anlattık ama bizimle dalga geçtiler. Gördüğümüzün sadece "kötü bir rüya" olduğunu söylediler. Ama biz yılmadık, kanıtı önlerine koyduğumuzda inkâr edecek bir şeyleri kalmamıştı. Spectre ünvanını aldıktan sonra Saren'in peşine düşme ve onu avlama sırası gelmişti.

Geth saldırılarının izini sürerken üç büyük gezegende büyük işler başardık. Birinde Asari Matriarch'ıyla kapıştık, diğerinde aynı Matriarch'ın kızını ekibimize kattık. Gördüğümüz her yerde Geth'lere dünyayı dar ettik. Ama Saren kaçıyordu. Reaper'ların geri dönüşünün ilk temsilcisi olan Sovereign'ın desteğini arkasına alan Saren, saldırı üzerine saldırı düzenliyor ve acımasız planını bir örümceğin ağını ördüğü titizlikte uyguluyordu.

Kimleri katmadık ki ekibimize... Ashley Williams ve Kaidan Alenko ekibin insan üyeleriydi. Neredeyse en büyük destekçilerimiz onlardı en başta. Sonra Tali'yle tanıştık. Bize teknolojinin nasıl acımasız bir savaş aracına dönüşebileceğini öğretti. Liara'yı ekibimize kattıktan sonraysa biotic güçlerle neler yapabileceğimizi tecrübe etme fırsatını bulduk. Garrus tam bir görev adamıydı. Yapması gerekeni ne pahasına olsun yapardı. Ama bize en zor anları Wrex yaşattı. Hayatının amacı "öldürmek" olan bu acımasız Krogan'ın varlığı her zaman bize tuhaf bir güven veriyordu çünkü ne zaman ne yapacağı belli olmayan bu dev yaratık aynı zamanda sadakatiyle bizi hiç olmadık anlarda etkilemeyi başarıyordu.

Tüm ekibi topladıktan sonra Virmire'a gittik. Burada ufak çapta bir nükleer bomba patlatmamız gerekse de Saren'in hain planını yavaşlatmak için bundan başka çaremiz yoktu. Bilinen evrenin dışındaki Ilos'a giderken sona yaklaştığımızı hissediyorduk. Prothean teknolojisinin beşiğine girdiğimiz sırada Citadel'in saldırıya uğramak üzere olduğundan haberimiz yoktu. Oyunun başından beri adını duyduğumuz "Conduit"le karşılaşıp Citadel'e döndüğümüzde son savaş başlamıştı. Sovereign, topladığı Geth ordusuyla saldırısına başlamış, Saren'i bu son perdede kukla olarak kullanmaya karar vermişti.

Saren'i alt edip Sovereign'i tarihin tozlu sayfalarına gömdükten sonra bile bir şeylerin hâlâ yanlış olduğunu biliyorduk. Ama konsey bir kez daha başını diğer yöne çevirmeyi tercih etti.

Ama biz biliyorduk... Tarih boyunca yaşayan tüm ırkları yok etme görevini üstlenmiş olan Reaper'lar tek bir başarısız girişimle yetinemezlerdi. Bekliyorlardı...



KİTAPLAR VE ÇİZGİ ROMAN

Mass Effect'i sadece video oyunu sananlar çok yanılıyor. Bioware yarattığı bu muhteşem evreni sadece video oyunlarında kullanmayı baştan beri aklının ucundan geçirmemişti. Bu oyun dünyasını sevenlerin aşağıdaki kitapları okumasını ve çizgi romanı takip etmesini şiddetle tavsiye ederim.

Mass Effect: Revelations
2007 yılında basılan bu ilk kitap Mass Effect 1'in öncesini anlatması açısından önem taşıyor. Citadel, konsey, Saren, Kaptan Anderson hakkında verdiği bilgilerin yanı sıra Mass Effect evrenine ait bilgi haznenizdeki birçok boşluğu doldurması açısından da önemi büyük.

Mass Effect: Ascension
2008 yılının ortasında yayınlanan Mass Effect evreninin ikinci kitabı, Prothean'lara ait teknolojinin peşinde olan ırkların mücadelesini anlatıyor. Tüm ırkların yararına kullanılabilecek bu teknolojinin peşindekilerin sadece "iyilik" yapma amacında olmadığının hikâyesi Ascension. İyi niyetle başlanmış bir projenin Cerberus'un ajanı tarafından nasıl da sabote edildiğini anlatıyor kitap. Genç bir kız olan Kahlee'nin hikâyesini merak ediyorsanız, Cerberus'un gerçek amacı hakkında fikir edinmek istiyorsanız Ascension tam size göre.

Mass Effect: Retribution
Serinin üçüncü kitabı olan Retribution bu yılın ortasında yayınlanacak. Kitabın konusu belli olsa da ME2 hakkında önemli bilgileri spoil edebileceği için hakkında bir şey söylemek istemiyorum. Ama şu kadarını söyleyebilirim ki Mass Effect 2'yi bitirdikten sonra oyunun ana karakterlerinden birinin gizli planını öğrenmek için üçüncü kitabı merakla bekleyeceğinize eminim.

Mass Effect: Redemption
Redemption dört parça halinde yayınlanacak bir çizgi roman dizisi. Bu dizinin ilk bölümü Mass Effect 2 Collector's Edition'la birlikte verildiği gibi ayrı olarak da satın alınabiliyor. Çizgi roman, Mass Effect 2'nin epik açılış videosundan sonra olan olayları konu alıyor.

>> kullanabildiğinizi söylememe gerek yok sanırım.

Bu güçleri ve özel mermilerinizi ister Shift tuşuna basıp oyunu durdurarak, isterseniz de ekranın sol üst tarafındaki kısayol tuşlarını kullanarak aktif hale getirebilirsiniz. Ama unutmayın, artık çok daha azılı bir savaş ortamındasınız, bu yüzden sakın siper almayı ve düşen arkadaşlarınızı sağlık paketleri kullanarak ayağa kaldırmayı unutmayın. Çünkü ME2'de ilk oyundan farklı olarak kaybedilen sağlığı geri kazanmak için sağlık paketi kullanmıyoruz. Bir süre zarar görmediğimizde sağlığımız ve zırhımız otomatik olarak yenileniyor.

DAHA RENKLİ

"Daha renkli ve daha çeşitli" demeliyim aslında. Karakter sınıfları arasındaki farkı hissedebildiğiniz bir oyun ME2. Hangi sınıfı seçerseniz seçin her türlü silahı kullanabildiğiniz ilk oyun gibi değil. Büyücülerin çift elle kullanılan kılıçları taşıyamamasıyla aynı aslında ME2'deki durum. Biotic uzmanları neden mermiler üzerinde uzman olup pompalı taşısınlar ki? İşte artık taşıyamıyorlar. Farklı türdeki silahlar, biotic ve teknoloji yetenekleri konusunda uzman karakterlerin etrafında dönüyor oyun. Başarının dengeli bir ekip kurmakla doğru orantılı olduğu bir evrendesiniz artık.

Ama sadece dengeli değil, "sadık" bir ekip kurmanın da önemli olduğunu unutmayın. Çünkü Mass Effect 2, imkânsıza yapılan yolculukta anlatılan bir sadakat öyküsü aslında. İlk oyunun neredeyse 2 katı kadar yol arkadaşı var karşımızda. Shepard dahil tam 12 kişilik bir ekipten bahsediyorum. Her birinin farklı karakteri, farklı yetenekleri var. Ve her biri ekibe katılmak için kendisi uğruna çaba harcanmasını ve sadakatinin kazanılmasını bekliyor. Hoş konu bazen sadakatten öteye de



2.oyunun görselleri oyunun üzerinizde yarattığı etkiyi kat kat artıracak kadar güzel.

TAMAM, İLK YÜKLEME SÜRELERİ ARTIK DAHA UZUN AMA AKSİYONUN GÖBEĞİNDEYKEN 20 SANİYELİK ASANSÖR GEZİLERİNE ÇIKMAKTANSA EN BAŞTAN BİR 10 SANİYE DAHA BEKLEMEYİ YEĞLERİM.



Cerberus'un tepe yöneticisi olan Illusive Man oyunun en esrarengiz karakteri.



Organik düşmanlarla kapışırken onları içten içe "yakmak" en iyi çözümlerden biridir.

gidebiliyor. O zaman da değer verdiğiniz insanın (ya da insanların) kalplerini fethetmeye uğraşmanız gerekiyor.

DOSTLARINIZI HAK EDİYOR MUSUNUZ?

Bazen kişisel bilgisayarınıza gelen bir mesaj, bazen de elinize tutuşturulan bir dosya sayesinde başlıyor "sadakat" arayışınız. Dört katlı "Yeni" Normandy'nin ikinci katında bulunan kumanda merkezine gelip galaksi haritasını açtığınızda tanıdık bir manzarayla karşılaşıyorsunuz. Tanıdık ama çok daha büyük bir manzara aslında bu. Galaksiler arasında dolaşırken yakıt harcadığınız, gezegenlerde maden ararken kullandığınız probe'ları yeniden doldurmak için uzay istasyonlarına uğramak zorunda olduğunuz bir harita var artık karşınızda. Her bir yeni gezegeni tararken "tamam, bu son" dediğiniz, ama hemen ardından telsizinize takılan bir "anormallik" sayesinde yeni bir maceraya atıldığınız bir harita bu.

Mass Effect 2'de seviye atlamak biraz daha farklı şeyler ifade ediyor. Öncelikle karakterinizi en fazla 30. seviyeye taşıyabiliyorsunuz ve seviye atlamak havadan kazanılan yeni özellikler anlamına gelmiyor. Yeni bir taktiksel güç mü istiyorsunuz, o zaman gidin ve ekip arkadaşlarınızın sadakatini kazanın. Bir sonraki mermi cinsini kullanabilmek mi istiyorsunuz, hele bir tanesinde uzmanlaşın da ondan sonra yeteneklerinizi çeşitlendirirsiniz.

YETENEKLERİNİZİ HAK EDİYOR MUSUNUZ?

Eskisi gibi bol keseden dağıtılan puanlar ve bilmem kaç seviyeye sahip yetenekler de yok ME2'de. Her bir yetenek 4 seviyeye sahip ve her seviye kendi değerince yetenek puanı istiyor. Yani tam bir uzmanlık için 4 seviye yeteneğe 10 puan harcamanız gerekiyor. Ama bu 10 puanı verdikten sonra size sunulan 2 farklı uzmanlık sınıfı o kadar işe yarıyor ki muhtemelen birkaç yetenekte 2-3 puana sahip olmaktansa belirli yeteneklerde tam uzmanlığa ulaşmayı tercih edeceksiniz.

Örneğin 4'üncü seviyeye ulaşmış bir cryo mermisinin dondurma gücü sizi şaşkına çevirebilir. Düşman üzerine birbiri ardına gönderdiğiniz mermilerin sadece hedefinizi değil, etraftaki diğer düşmanları da harika bir görsellik içinde dondurduğunu göreceksiniz. Biotic güçlerin ve diğer silahların oluşturduğu renk ve ses cümbüşü de oyun deneyiminizi bir adım öteye taşıyacak. Çünkü ilk Mass Effect'in güzel görünen bir oyun olduğunu düşünüyorsanız ME2 sizi son derece mutlu edecek demektir. ME2'de çok daha kalabalık ve canlı şehirler, farklı iklim ve bitki örtüsüne sahip gezegenler bulacaksınız. Sadece mekânların değil, karakterlerin görsellerindeki inanılmaz detay sayesinde de zaman zaman küçük dilinizi yutmanız olası.

1...2...3

Ne mutlu ki Bioware, üçüncü oyunun yapım aşamalarını birer birer tamamlamaya başladığını açıkladı. Tabii en azından iki yıl bekletirler bizi ama yine de Bioware'in bitmek bilmeyen yapım süreleri düşünüldüğünde (bkz. *Dragon Age*) iki yıl neredeyse önemsiz bir süre gibi geliyor kulağa. Bu süre içinde neleri geliştirirler, oyuna ne gibi eklentiler yaparlar bilemiyorum. Ancak bugün itibariyle Mass Effect 2'nin başardığı şey, "benim" diyen her oyunun yapabileceği türden değil. İnanılmaz derinlikte bir altyapı üzerine kurguladıkları bu kadar sürükleyici bir hikâyeyi, çok daha hızlı, çok daha akıcı bir şekilde anlatmış Bioware. İlk oyundaki tüm hataları gidermiş. Aksiyon / rol yapma ikilisinin aksiyon kısmını ön plana çıkarmış, ama bunu RYO severleri kızdırmadan becermiş. Sonuçta ortaya 1-2 ufak hatası dışında bir başyapıt çıkmış.

Mass Effect 2 ile tam anlamıyla layığını bulmuş olan Mass Effect üçlemesi Bioware'in en önemli sanat eseri olacak. Buna şüphe yok...





İşte Mako'nun varisi. NS1, adrese teslim sistemiyle gönüllerimizi fethetti bile.

Ne İyi? Ne Kötü?

- \+ Sinematik anlatımı
- \+ İlk oyuna göre çok daha rafine oynanış
- \+ Aksiyonun hızı baş döndürüyor
- \+ Karakterlerle özdeşleşiyorsunuz
- \+ Seslendirmeler müthiş
- \+ Derin karakter etkileşimleri
- \- RYO öğeleri biraz az gibi sanki
- \- Gezegen taramayalım lütfen sıradaki oyunda

> **Tür:** Aksiyon-RYO > **Yapım:** Bioware > **Dağıtım:** Aral İthalat (79 TL) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** 1.8GHz C2D Intel (ya da aynı sınıftan AMD) işlemci, 2GB RAM (Vista ve W7 için), ATI X1600 Pro ya da GF6800 ekran kartı, 15GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 2.6GHz C2D Intel işlemci, 2GB RAM, ATI HD 2900 XT ya da GF8800 GT ekran kartı
> **Web Sitesi:** masseffect.bioware.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

Mass Effect 2, üçlemenin bir başyapıta dönüşmesi yolundaki o beklenen büyük adım.

9.5

PC PS2 PS3 Wii 360



EJDERİN NEFSİ -EREN OKKA

Efsanevi yaratıklar arasından en sevdiğiniz hangisidir diye sorsak, içinizden kimse çıkıp da Kocaayak demez herhalde. Bu yüzdendir ki fantastik öykülerin vazgeçilmezi dağdan inme primat kılıklı bir ucube yerine (üzgünüm Kocaayak) ateş püskürten kanatlı sürüngenlerdir. Söz konusu fantezi bir rol yapma oyunu olduğunda da aynı durumun geçerli olduğu söylenebilir. Peki bir ejderhayı yönettiğimiz veya doğrudan ejderha olduğumuz kaç oyun var, hatırlayabiliyor musunuz? *Drakan*, *Drakengard*, *I of the Dragon*, *Lair*, *Spyro* serisi... Sayıları o kadar da çok değil ama şimdi bu listeye bir oyun daha ekliyoruz.

İsminin sonundaki 2 kafanızı karıştırmasın, doğrudan Divinity diye bir oyun yok. *Diablo* tarzı oyunları seviyorsanız hatırlamakta güçlük çekmeyeceğiniz *Divine Divinity* adlı 2002 yapımı rol yapma oyununun üçüncü boyuttan akrabası bu. Ve yine uzak akrabalar olmaları sebebiyle aralarındaki tek kayda değer bağ, geçtikleri dünya olan Rivellon.

İLAHİ İLAHİYAT

Üç boyutlu fantastik rol yapma oyunu deyince gözünüzde nasıl bir şey canlanıyorsa, Ego Draconis aşağı yukarı o. Zaman zaman can sıkıcı derecede klişe, bazen de takdirinizi kazanacak kadar özgün. Seviye atlayıp geliştirdiğimiz karakterimizi dışarıdan görüp yönetiyor, gerçek zamanlı dövüşlerde fantastik yaratıkla karşılaşıyor, çeşitli karakterlerden aldığımız görevleri yerine getirip zindanları yağmalıyoruz. Tüm bunlara iyiyle kötü arasındaki çizginin bulanıklaştığı, zamanla görünenden fazlasını barındırdığı anlaşılan bir hikâyeyi de ekleyip önümüze sunuyor oyun. Bizeyse biraz keyfini sürmek, biraz da çilesini çekmek düşüyor. Niçin, anlatalım.

Divinity 2'ye başlar başlamaz fark ettiğiniz ilk güzellik, karakterinizi herhangi bir sınıfa bağlamak zorunda olmayışınız. Seviye atladıkça kazandığınız puanları istediğiniz özellik veya yeteneğe yatırabilir, her türlü eşyayı gereksinimlerini karşıladığınız sürece kullanabilir ve hatta savaş sırasında kılıç ve yay gibi iki silah arasında geçiş yapabilirsiniz.

Yine oyunun başlarında kazandığınız bir diğer hoş özellik de Mindread. Divinity 2'de bir diyaloga girebildiğiniz neredeyse tüm karakterlerin zihinlerini okuyabiliyor ya da en azından okumaya çalışabiliyorsunuz. Bu özelliği kullanmak bazen karşınızdaki karakter hakkında gereksiz bir detaydan fazlasını sunmasa da, çoğu zaman sırları açığa çıkartmanızı, gizli bir şifreyi öğrenmenizi, dükkânlardan indirim kazanmanızı veya yeni bir görev almanızı sağlıyor. Örneğin daha oyunun hemen başlarındaki Edmund adlı karakterin zihnini okuyarak sandığın anahtarını nereye sakladığını öğrenebilirsiniz. Yalnız zihin okumak için harcadığınız deneyim puanlarının borç olarak yazıldığını unutmayın. Seviye atlamak için önce bu borcu ödemeniz gerekiyor.

ARAP EJDERİ

"Ego Draconis" ifadesi Latincede "ben, ejderhaya ait", "ejderhanın ben'i" veya biraz daha serbest bir çeviri yaparsak "ejderin nefsi" gibi bir anlama geliyor. Divinity 2'nin de tam merkezinde işte bu ifade yer alıyor. Bir ejderha katili olarak eğitilip başladığımız maceraya, o nefret duyduğumuz canavara dönüşebilen bir şövalye





Zihin okuma yeteneği, başlarına alüminyum folyo takmamış olsalar dahi herkeste işe yaramıyor.





Hangi platformda daha iyi?

Oyunu Xbox 360 üzerinde oynamayı düşünüyorsanız, teknik aksaklıklarla boğuşmaya hazır olun. Yapay zekâyla ilgili hatalar bir şekilde işinize yarıyor olsa da, özellikle karakter kontrolü ve hedef alma sistemindeki sorunlar bir süre sonra insanı çileden çıkartıyor. Üzerine bir de önceki bir kaydınızdan devam etmek istediğinizde kendinizi olduğunuz yere mıhlanmış veya daha kötüsü ölü bulabiliyorsunuz. Tek çare oyundan tamamen çıkıp tekrar girmek. Gerçi bizim daha iyi bir önerimiz var; PC'de oynamak.

olarak devam etmek durumunda bırakılıyoruz. İronik, ama gayet eğlenceli. Kendisine has yetenekler ve zırhlar barındıran ejderha formunda kanat çırpıp etrafa ateş saçmak gibisi yok. Lakin bu formdayken yerdeki düşman birimlerini göremiyor ve onlara saldıramıyorsunuz. Benzer şekilde yerdeyken de hava birimleri sizi görmezden geliyor.

Arap atı misali geç açılan oyun asıl kendi savaş kulenizi edindiğinizde başlıyor, ki bu da yaklaşık olarak oyunun yarısı demek. Bir nevi üssünüz halini alan bu kulede kendinize ait birer alchemist, enchanter, necromancer ve skill trainer sahibi oluyorsunuz. Diğer yandan adamlarınızı çeşitli materyaller toplamaları için gönderebiliyor, bu sırada siz de görev peşinde koşturabiliyorsunuz. Oyunda ana hikâyenin yanında yaklaşık 75 tane yan görev bulunuyor. Hiç de sıkıcı olmayan bu görevler hem oyunun içine girmenize yardımcı oluyor, hem de tecrübe puanı ve ekipman gibi getirileri sayesinde güçlenmenizi sağlıyor. Zaten bodoslama ana hikâyeyi takip etmeye kalkarsanız kellenizi elinizde bulma ihtimaliniz gayet yüksek.

BÜYÜK EJDER, KÜÇÜK EJDER

Şimdi gelelim Divinity 2'nin "ama"larına. Oyunun grafikleri fena değil; zaten *Oblivion* ve *Fallout 3* ile aynı motoru kullanıyor. Ama derdimiz ekran görüntüsü almak olmadığından animasyonlara dikiyoruz gözümüzü. Ve görüyoruz ki animasyonların zayıflığı sebebiyle o güzel resimler etkileyiciliğini yitiriyor. Bunun yanında karakter modellerinin birden fazla kişide yalnızca saç rengi gibi detaylar değiştirilerek kullanılmış olması rahatsızlık veriyor, insan insana benzer diye geçiştiremiyorsunuz. Neyse ki seslendirmeler gayet başarılı, hatta animasyonlar yetersiz kaldığında karakterlere kişilik katma görevini tek başına üstleniyor.

Bir rol yapma oyunu olarak Divinity 2, yaptığımız seçimlerin sonuçlarına katlanacak olduğumuz duygusunu vermekten biraz uzak. Diyaloglarda önümüze böyle seçenekler sunuyor ama seçimlerimiz oyunun ilerleyişini nadiren etkiliyor ve bu etki de çoğu zaman belirli yan görevlere erişimi engellemenin ötesine geçmiyor. Zorluk seviyesi dengesiz; oyunun başında ne yapacağınızı şaşırırken sonlarına doğru gereğinden fazla rahatlıyorsunuz. Savaşlarda avantaj sağlamanın yolu genellikle yapay zekânın açıklarından faydalanmak veya deli gibi iksir üretmekten geçiyor. Her türlü yeteneği kullanabiliyor olmak faydalı olsa da bu yeteneklerin çoğu kullanışsız.

Ortalamanın üzerine çıkamıyor olmasına rağmen Divinity 2: Ego Draconis, türün takipçilerini bir şekilde tatmin etmeyi başarıyor. Ancak her ne kadar doğrudan başka oyunlarla karşılaştırmak istemesem de aklım ister istemez malum isme gidiyor. Divinity 2'nin böyle bir zamanda karşımıza çıkmış olması gerçekten büyük şanssızlık. Çünkü ne yazık ki yakın zamanda üzerimizden geçen daha büyük bir ejderhanın gölgesinde kalıyor.

Tipler, tirikler, tidler ve bitler

- İlk bölümde yaptığınız sınıf seçiminin pek bir önemi yok. Yalnızca basit bir silah, bir adet yetenek ve ilgili özelliğinize ek puan kazanıyorsunuz. Karakterinizi sonra dilediğiniz yönde geliştirebilirsiniz.
- Yine ilk bölümde goblin öldürdüğünüz yerde ortadaki kayaların üzerinde bir yetenek kitabı var. Tırmanması biraz güç olabilir ama oyuna 1-0 önde başlamış gibi oluyorsunuz.
- Özellikle kapalı mekânlarda, sağda solda gördüğünüz yiyecek ve içecekleri yürütmekten çekinmeyin. Oyunun ilk bölümlerinde sağlığınızı ve mana'nızı geri kazanmak için bunlara ihtiyacınız olacak.
- Mindread yeteneği ne kadar çok tecrübe puanı talep ediyorsa, o karakterden o kadar önemli bir şey öğreneceksiniz demektir.
- 10. seviyeye ulaştıktan sonra eğer karakterinizi yakın dövüşte kullanıyorsanız Mana Leech ve Life Leech'e en az birer puan verin.
- Options'tan yapacağınız basit bir ayar sayesinde sağlığınız belirli bir seviyenin altına düştüğünde oyunun otomatik olarak durdurulmasını sağlayabilirsiniz. Yine aynı menüden oyunun zorluğunu dilediğiniz zaman düşürebilir veya artırabilirsiniz.
- Kilitli bir sandığı açmadan veya güçlü bir düşmanı öldürmeden hemen önce oyunu kaydederseniz, beğendiğiniz bir eşya elde edene kadar tekrar tekrar yükleyebilirsiniz. Oyunun bir açığını kullanmak oluyor bu tabii ama söz, kimseye söylemeyeceğiz (:





1- Karakter modelleri ve zırhlar bir Alman RYO'su için fena değil.

2- Bakınız fazla yakmasın diye ejderhaya LPG taktıran insan modeli.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Ejderha kontrolü ve zihin okuma gibi özellikler ilgi çekici
+ Yan görevler ve oyun içerisindeki bazı detaylar yüzünüzü güldürüyor
+ Seslendirmeler başarılı, İngiliz aksanını seviyoruz
- Animasyonlar zayıf, tekrar kullanılan modeller sinir bozucu
- Bir RYO olarak rol yapma hissini pek yaşatamıyor
- Oyun doğru düzgün bir kalite kontrolünden geçmemiş gibi duruyor

> **Tür:** Aksiyon-RYO > **Yapım:** Larian Studios > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** 1.8 GHz işlemci, 1 GB bellek, 256 MB ekran kartı, 9 GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 2.6 GHz işlemci, 2 GB bellek, 512 MB ekran kartı, 9 GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.divinity2.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Daha azıyla yetinebilenler için hoş, diğerleri içinse birkaç yıl geç kalmış bir oyun.

7.3

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360



- TUĞBEK ÖLEK
VE BELKI KAAN ALKIN



Aha kolumu böyle dürdüm müydü hepisini keserim ben.





1- -Değişelim mi kılıçları?
- Bir dürt bakalım, sivri miymiş sendeki.

2- Oyundan kendiniz resim alamazsınız dediler, bağrımızı değiştiler. Kalleşler!

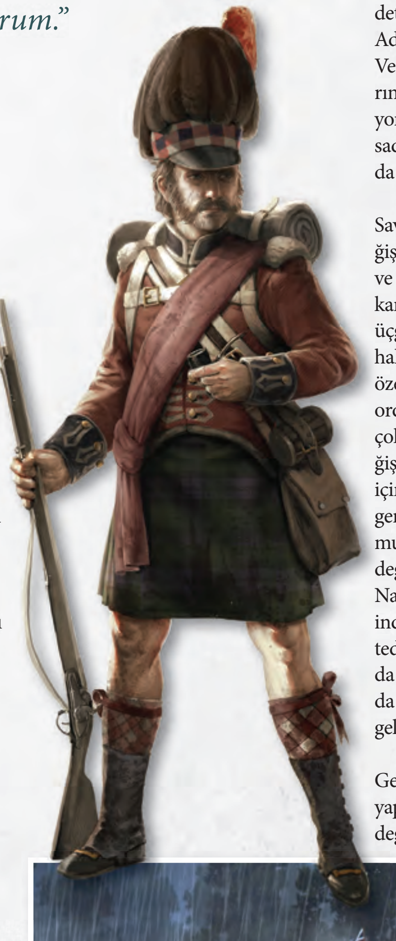
"Düşmanlarım çok, emsalimse yok. Zeytin ağaçlarının gölgesinde… dediler ki İtalya asla fethedilemez. Firavunların ve kralların toprağında… dediler ki Mısır asla boyun eğmez. Kışın ve ormanların diyarında… dediler ki Rusya asla ehlileştirilemez. Şimdi hiçbir şey demiyorlar, korkuyorlar benden, tıpkı doğal bir felaketten korkar gibi, gök gürültüsü ve ölüm tüccarı gibi! Ve ben diyorum ki, ben Napolyon'um. Ben İmparatorum."

İnsanın kanını donduran, tüylerini diken diken eden bu monologla başlıyor Napoleon Total War. Ve daha girişinden bağırıyor oyun kimliğini. Bize kim olacağımızı, dünyanın çizmelerimizin altında nasıl titreyeceğini gösteriyor. Ve biz tarihin son büyük imparatorunun, düzenlediği seferlerle elini attığı her yeri fetheden son büyük kumandanının hayatına dalıyoruz. Akdeniz'in küçük bir adası Korsika'da, küçük bir şehirde başlıyor hikâyemiz. Henüz on yaşındayken Fransa'ya yollanıyor eğitim için, birkaç okul gezdikten sonra topçu subayı olarak orduya katılıyor genç Bonaparté. Ve böylece oyunun eğitim bölümü de sona eriyor (1178-1793).

Creative Assembly'nin ilk Total War'dan beri değiştirmediği bir formül bu. Her Total War oyununu bir yıl sonra genişleme paketi takip eder. Bu genişleme paketlerinde de formül genellikle aynıdır; oyunu iyice cilala, sağlam bir tema bul ve iyi bir senaryo görevi hazırla. Ancak ilk defa Napoleon ile genişleme paketini bağımsız bir oyun olarak sürüyorlar piyasaya. O yüzden büyük beklentilerle başlıyoruz oynamaya. Eğitim görevi, Napolyon'un geçmişinden kırıntılar içermesi dışında boş. Evet, biz ordumuzu yürütmeyi öğreneli çok oldu. Seriye Napoleon'la başlamak da sadece bir klasiğe yazık etmek olur. Ama daha bu ilk basit görevden oyun daha rafine ve sıcak geliyor. Arayüz değişmiş, daha zarif ve güzel görünüyor dünya.

Ama her Total War genişleme paketinde olduğu gibi bizi asıl ilgilendiren senaryo. Çünkü biliyoruz ki oyunun kendisinde çok büyük bir değişiklik yok ve Napoleon'u oynayacaksak bunun sebebi ana senaryo görevleri. Şimdi karşımızda sırayla oynamak zorunda olduğumuz dört ayrı senaryo görevi var. O kadar da çabuk tükenmeyecek gibi Napoleon. Belki de genişleme paketi değil de kendi başına bir oyun olmasının bir hikmeti vardır.

İlk görevimiz İtalya'nın fethi. Ezeli düşmanımız Avusturya parsellemiş buraları. Onları İtalyanlar da sevmiyor ve bize katıldıklarında ayaklanmak yerine daha da mutlu oluyorlar. Ama bölgedeki en önemli güçlerden Sardinya Krallığı, Avusturyalıların müttefiki. İşe oradan başlıyoruz, zaten bize hemen oyun başında özel görev olarak veriliyor. Sardinya'nın üzerine yürüyüp birkaç şehri ele geçirdik mi havlu atıyorlar hemen ve hükümranlığımız altına giriyorlar. O zaman anlıyoruz ki oyunun senaryoları tarihi ilişkilere, ittifaklara çok sadık. Eğer Napolyon'un ayak izlerinden ilerlerseniz onun zaferlerine ulaşmak da, felaketini paylaşmak da daha kolay.



HEY PAPA! ÖZLEDİN Mİ BENİ?

Elbette zorlama yok oyunda. Siz "bana ne Sardinya'dan, direkt Papa'ya gidiyorum" derseniz (Medieval'dan kapanmamış bir hesabımız var hani) size dur diyen olmuyor. Ama Papa'ya kadar da gidemiyorsunuz, çünkü Napoleon'da haritalar Empire'dan tamamen farklı. Öyle dünyanın bir ucundan diğerine uzanan büyük bir dünya yok. İtalya senaryosunda sadece Orta ve Kuzey İtalya'yı içeren, biraz yukarılarda Alplere doğru uzanan bir haritamız var. Empire'ın haritasından daha küçük olsa da yakınılacak kadar değil. Hatta oyunda benim en çok hoşuma giden şey bu oldu. Empire'ın büyük haritasında sadece iki bölgeden oluşan bu bölge, Napoleon'da yirmi kadar parçaya bölünmüş. Böylece daha gerçekçi, daha detaylı bir coğrafyada hareket ediyoruz. Adım adım ilerleyip Milan'a, ordan Venedik'e geçip bize Viyana'nın kapılarını açacak şehirleri tek tek ele geçiriyoruz. Ve öğreniyoruz ki bu Viyana'nın sadece doğuda kapısı yokmuş, batıdan da gidiliyormuş içeri.

Savaş alanına indiğinizde de oyun değişmeye devam ediyor. Daha kullanışlı ve daha az yer kaplayan bir arabirim karşılıyor sizi. General, ordu, moral üçgeni eskisinden çok daha önemli bir hale gelmiş durumda. Generalinizin özel yeteneklerini kullanmak, mesela ordunuzun moralini yükseltmek daha çok işe yarıyor. Savaşın gidişatını değiştirebilecek bu özellikleri kullanmak içinse generalinizi ileriye çıkartmanız gerekiyor. Canından olması durumundaysa savaşın gidişatı gerçekten değişiyor, hüzünlü bir şekilde. Ama Napolyon asla ölmüyor. Düşman onu indirmeyi başarırsa da ancak, uzun bir tedavi için Paris'e çekiliyor. Bu süre çok da uzun değil ama Moskova kapılarında düşerse mon general, kalkıp tekrar gelmesi yıllar alıyor.

Generallerinizi eskisinden önemli yapan sadece savaş alanındaki faydaları değil. Artık eskisi gibi dilediğiniz or- >>



1800'lerin başında bir hava kuvvetleri yoktu. Biri lütfen ön sıradaki askerlere durumu açıklasın. Kuş onlar kuş.



Patlama efektleri süper olmuş, ama tabii oyun içinde, ama tabii bize oyun içinden resim almak yasak, ama tabii niye, biz de anlamadık. Sevgiler Sega.

1- - Komutan oldun ama zerre karizman yok evlat. - N'apayım, köseyim ben.

2- Kasabalarda ordunuza yeni gençler katabilirsiniz. Ancak fiyatlandırmaya dikkat edin. Menüde var diye ille de yemeniz gerekmiyor.





>> dunun başına general dikemiyorsunuz. Generaller aynı şekilde orduların içinden çıkıyor ama imparatorluğunuzun büyüklüğüne göre ancak belli sayıda generale sahip olabiliyorsunuz. Ben altıdan fazla generale sahip olduğumu hatırlamıyorum. Ama işin güzel yanı ürettiğiniz generaller öyle boş adamlar değil. Hepsi Napolyon'un *Grande Armée*'sinden tarihi karakterler. Sağlam özelliklerle ve bol yıldızla geliyorlar. Mesela Napolyon'un gerçek hayattaki sağ kolu Horatio Nelson'a bol atlı bir ordu verirseniz yeri göğü birbirine katıyor.

Ama atlılarla çok işimiz yok bu oyunda. Napolyon'un ustalığı topları çok güçlü ve yaratıcı kullanmasıydı ve Napoleon'da da başarının sırrı burada. Senaryo görevleri ilerledikçe büyüyen çaplarıyla öylesine güçlü ki toplar… Bazen tek bir gülle yirmi kişiyi birden indirdiğinde ağzınız açık kalıyor. Hele ki howitzer edinmeyegörün, vay düşmanın haline...

SEZAR'DAN NE EKSİĞİMİZ VAR BİZİM?

Napolyon'un topçu subaylığından imparatorluğa uzanan hikâyesinin ilk defteri İtalya'nın fethi (1796-1797). Bu seferden Fransa'nın en büyük adamı olarak dönünce gözünü Mısır'a çeviriyor. Ortadoğu'da güçlenirse İngilizlerin sömürgelerden gelen sınırsız zenginliğini durdurabileceğine inanıyor. İkinci senaryo görevimize başladığımızda karşımızda Memlûk Sultanlığı var. Napolyon gibi bir kumandan için kolay bir yem. Ama onun arkasında Anadolu'ya kadar yükselen Osmanlı için aynı şey söylenebilir mi? Ufak ufak oyunun zorlaştığı bölümlere geliyoruz. Mısır'dan Suriye'ye kadar uzanan bu harita yine detaylı ve tek tek Ortadoğu'nun tarihi şehirlerini ele geçirmeye imkân veriyor. Osmanlı'yla bu ilk karşılaşmamız sahip olduğu devasa topların o dönemde dahi nasıl korkutucu olduğunu hatırlatıyor bize. Ne yazık ki oyunu Osmanlı olarak oynayamıyoruz ve bu dev topların gümbürtüsünü uzaktan dinlemekle ve korkmakla yetiniyoruz. İlkinden biraz daha uzun bu senaryo ve kullanabildiğimiz birimler biraz daha gelişiyor. Ama Ortadoğu'da işimiz bitince (1798) tekrar dönüyoruz Avrupa'ya.

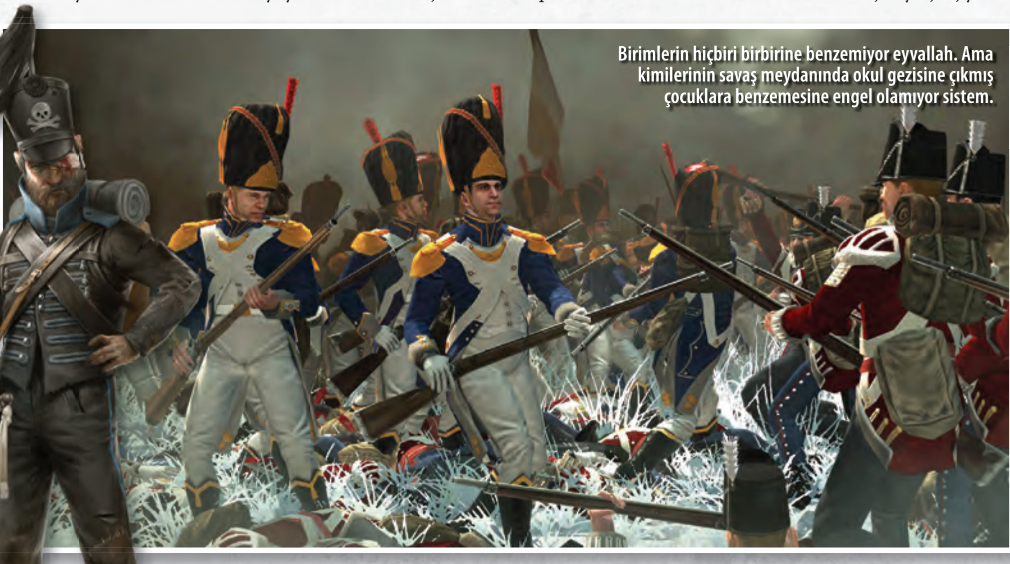
Artık karşımızda Madrid'den Moskova'ya, Oslo'dan Konstantiniye'ye uzanan Avrupa haritası var. İlk iki senaryodakilerle karşılaştırılınca çok daha büyük, uzun ve zor bir Avrupa bu. Çünkü Napolyon'un hayatının gerçeği çarpıyor yüzünüze. Barış ve huzur diye bir şey yok. Eğer o tahtta kalmak istiyorsanız huzurun tadını çıkarmak gibi bir amacınız olamaz. Eğer Napolyon'sanız düşman size saldırmadan siz saldırmalısınız. Düşmanınız çok ama emsaliniz yok. İngiltere, Avusturya, Prusya, Rusya… o çağın en büyük dört gücü birden sizin kellenizin peşinde. Tek dostunuz İspanya'nın da size faydası yok. Osmanlı'nın Avusturya ile olan çatışmaları biraz destek oluyor ama onlar da gavurdan hazzetmediğinden gerçek bir ittifak çok zor ve pahalı. Ama siz Napolyon'sunuz, imparatorsunuz ve tüm düşmanlarınızla aynı anda, pek çok cephede korkusuzca savaşmalısınız.

Hedef Viyana, Berlin ve Moskova'yı tek tek fethetmek (1805-1812). Aceleye çok gerek yok çünkü bunu başarmak için yeterli süreniz var. İtalya ve Mısır seferlerinde süre sorun olmuştu bana. Görevleri ancak alelacele saldırılarla bitirebilmiştim. Ama Napoleon'da her bir tur sadece iki hafta. Bu yüzden aylar, mevsimler oldukça yavaş geçiyor ve adım adım eziyorsunuz tüm Avrupa'yı çizmelerinizin altında. Total War'da sizi yavaşlatan genelde her savaştan sonra orduların kendini toparlamasını beklemektir. Ama bu süreç oldukça hızlı ve kolay hale gelmiş. Ordularınız dost topraklardaysa kendi kendine sayılarını yeniliyor. Ne bir masraf, ne bekleme. O bölgede bulunan binalara göre değişse de hızı, birçok bölgede iki tur beklerseniz ordunuz pırıl pırıl oluyor.

NE KAR NE KUM, HEP ÇAYIR HEP ÇİMEN

Bu değişiklikler işleri bir yandan hızlandırsa da eklenen diğer bir özellik oyunu yavaşlatıyor: Çetin kış şartları ve ölümcül kum fırtınaları. Bugüne dek Total War serisinde eksikliği olan bir özellikti bu. Eğer kış vakti ordunuzu düşman üstüne sürerseniz ve yeterince hızlı ilerlemiyorsanız ordunuzun sapır sapır dökülüşüne şahit oluyorsunuz. Bu yüzden genelde kışları orduları geliştirmek en iyisi. Bahar geldi mi hazır ordularla düşman üstüne yürüyüp sonbahara kadar hedeflerinize ulaşmaya çalışıyor-





Birimlerin hiçbiri birbirine benzemiyor eyvallah. Ama kimilerinin savaş meydanında okul gezisine çıkmış çocuklara benzemesine engel olamıyor sistem.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Daha rafine ve zengin oynanış
+ Mevsimsel etkiler
+ Birimlerin görsel çeşitliliği
+ Bonaparte'ın kendisi
- Yetersiz içerik
- Sadece üç senaryo görevi
- Büyük dünya haritası yok

sunuz. Ya da kışın sefer için gözünüzü güney ülkelerine çeviriyorsunuz.

Oyunun üçüncü senaryosunu oynarken daima agresif olmalı ve savaşmaktan kaçınmamalısınız. Çünkü her zamankinden fazla düşmanınız var ve beklenmedik anda birden fazla cephede zor duruma düşebiliyorsunuz. Kuzeydeki İngiltere denizlere hakim ve oyunda denizi kullanmak oldukça zor. Ama neyse ki hiçbir zaman kuzeyden Fransa'ya inmeye yeltenmiyorlar. İngilizler böyledir zaten hep, pis işleri başkası yapsın isterler.

Karşınızda artık büyük devletler olduğu için savaşlar da büyüyor. Sık sık bütün slotları dolu güçlü ordular çıkıyor karşınıza. Ve siz savaş alanına daha sık indikçe sadece arayüz ve birimlerin güçlerinin değil görünüşünün de değiştiğini fark ediyorsunuz. Empire'da birimlerin fazlasıyla benzer olmasından, "kopyala yapıştır" kolaycılığına kaçıldığından yeterince şikayet etmiş olmalıyız ki bu sefer işi daha sıkı tutmuş Creative. Oyunda toplam 335 birim var ve bunların tamamı hem görünüm hem de istatistik olarak birbirinden tamamen farklı. Görsel olarak yapılan değişiklikler de hoş. Askerler için 64 farklı yüz modeli tasarlanmış. Sistem rastgele boy, eklem gibi değerlerle oynayarak neredeyse sınırsız sayıda farklı kombinasyon üretiyor ve savaş alanında birbirine benzeyen iki asker görmemizi neredeyse imkânsız hale getiriyor.

Askerler gibi savaş alanı da tanınmaz hale geliyor zamanla. Topların açtığı kraterler, silahlardan yükselen duman, atlıların kaldırdığı toz bulutları... Çevre gerçek zamanlı hasar alıyor. Böylece savaş alanının çehresi sürekli değişiyor. Pek çok oyunda olmasını dilediğimiz ancak bir türlü doğru dürüst adapte edilemeyen yükseklik avantajı da Napoleon'da olması gerektiği gibi yer alıyor. Yüksekte konumlandırdığınız birimlerinizin morali gibi, verdikleri hasar da olumlu yönde değişiyor. Savaş haritaları da bu özelliği kullanabilmeniz için, coğrafi hatalara düşmeden elbette, olabildiğince farklı yüksekliğe sahip alanlar olarak tasarlanmış.

GRANDE ARMÈE'YE VEDA

Eğer düşmanlarınıza boyun eğdirir ve sonunda Moskova'yı da ele geçirirseniz hüzünlü bir ara video ve Napolyon'un felaketi çıkıyor karşınıza. Moskova dönüşü kar fırtınaları içinde kaybolan, parçalanan, mahvolan Grande Armée'den geriye hiçbir şey kalmıyor. Oyunun hikâyesi burada kesiliyor. Ama biz tarihi kesmeyelim. Ordusu dağılan Napolyon, Grande Armée'yi yeniden kurmaya çalışsa da tüm düşmanları birden saldırır. Lepzig'de uğradığı büyük bozgunun ardından 1824 Mart'ında Paris düşer ve generallerinin sırt çevirdiği Napolyon düşman güçlerine teslim edilir. Aylarca sürgün kalır ama sonunda dayanamayıp Paris'e döner. Bir ordu kurar tekrar ve düşünmeden saldırır düşmana.

Böylece oyunun son senaryosuna geliyoruz. Ama burada bizi hayal kırıklığı bekliyor çünkü bu bir senaryo değil, tek bir savaş. Ama üzülmeyi boş verip dalıyoruz o savaşa. Çünkü tarih 18 Haziran 1815 ve Waterloo'dayız. Napolyon'un son savaşı bu, bir efsanenin bittiği yer... Fakat maalesef oyunun diğer savaşlarından çok farklı değil. Daha büyük bir haritaya veya daha fazla birime sahip değiliz. Yine de Creative Assembly, Waterloo'nun hafızalara kazınması için çabalamış. Belki bu da bir savaş işte ama diğerlerinden daha iyi en azından.

Son büyük imparatorun hikâyesi burada bitse de Napoleon henüz bitmiyor. Hikâyenin bu tarafını oynadıktan sonra artık oyuna İngiliz, Prusya, Avusturya veya Rusya tarafından katılıp son senaryoyu baştan oynayabilirsiniz. Ya da her biri özenle hazırlanmış Napolyon'un tarihi savaşlarını oynayabilirsiniz. Bir de Empire'dan daha iyi çok oyunculu mod var elinizde. Ben deneyecek rakip bulamamış olsam da oyun çıktığında büyük strateji haritasında iki kişi kapışmayı heyecanla bekliyorum. Gerçi asırlar süreceğini düşününce, o kadar sabredebilir miyim bilemiyorum.

Şimdi dönüyoruz ilk ve en önemli sorumuza. Neden kendi başına bir oyun Napoleon? Evet, önceki Total War genişleme paketlerinden büyük. Hikâye eklemekle kalmıyor, oyunu hayli rafine de ediyor, burada çoğunu anlatamadığım bir sürü oynanış değişikliği var. Hepsinden öte çok güzel bir senaryosu, duygusal bir hikâyesi var. Bugüne kadar oyun dünyasında gördüğüm en iyi monologla başlıyor. Oyunu her açışımda Napolyon'un o sert yüzünü görüyorum ve ilk defa bir Total War oyununda bir kere bile Esc tuşuna gitmiyor elim. Evet, bir genişleme paketi için çok iyi Napoleon ama kendi başına bir oyun için de pek zayıf. Keşke genişleme paketi olaymış da öveymişiz, şimdi yermekten başka şans bırakmıyor bana Creative Assembly ve Sega.



Yahu koskoca Napoleon'a bayrak taşıtılır mı, manyak mısınız siz?

> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Creative Assembly > **Dağıtım:** Sega > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat
> **Yaş Sınırı:** +16 > **Minimum Sistem:** Intel 2.3GHz işlemci, 2GB RAM (Vista ve W7 için), GeForce 8800 GT / Radeon X1800 ekran kartı, 15GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo E6700 2.66GHz / Athlon 64 X2 Dual Core 5600+ işlemci, 4GB RAM, GeForce 8800 GT / Radeon X1800 ekran kartı
> **Web Sitesi:** www.totalwar.com/napoleon/



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye / Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Total War'u sevmek, hiçbir oyununu sektirmemek demek. Ama Empire'ı atlamışsanız Napoleon'a hiç gerek yok.

8.6

PC PS2 PS3 Wii 360



KING ARTHUR

KRAL YİNE ÇIPLAK! -BURAK AKMENEK

Oyunun adını görür görmez içinizden geçenleri biliyorum. "Amaaann işte gene Arthur kılıcı taştan çeker Kral Arthur olur ondan sonra Yuvarlak Masa Şövalyelerini kurar sonracığıma Sir Lancelot ve Guinivere bir olup Arthur'a boynuz takar. Sonra Arthur'un kız kardeşi gelir kötü yeğeni doğurur yeğen Arthur'u mızraklar hikâye burada biter. Ha arada bir de bir yerlerde büyücü Merlin çıkagelir ve kılıcı göle geri atar, gölün leydisi kılıcı havada kapar falan. "Yok işte, bu oyun hiç öyle değil bir kere.

RYO-STRATEJİ EVLİLİĞİ

King Arthur, size ordular yönetme şansı verirken bir yandan da RYO öğelerini işin içine katarak "kuru kuru ordu üret, git düşman yok et" döngüsünden kurtarmak için tasarlanmış bir oyun. Oyunu oynarken her zamanki gibi bir yandan da nasıl yazacağımı kurguluyordum. Açıkçası bunca yıldır inceleme yazarım ama çok az oyunda arada derede kaldım ve evet, King Arthur'la o istisnalardan birini yaşadım. Çünkü bir yandan oyunu çok severken diğer yandan salak saçma yanlarını görmek çok ciddi bir kararsızlık yarattı bende. Bir yanım çok sevdi ama öteki yanımla oyunun içerisine girip bir şeyleri ittirmek istedim, fareyle dürtebildim ama olmadı.

Oyuna Kral Arthur olarak başlayıp 4 bölüm boyunca rakiplerinizi alt etmeye çalışıyorsunuz. Burada klasik bir *Total War* tarzı görebilirsiniz. Hatta savaş alanını ilk gördüğünüzde direkt olarak "Total War ki bu" diyeceksiniz. Öncelikle elinizin altında Yuvarlak Masa Şövalyeleri'nden oluşan bir grup kahraman var. Bunlar özel yetenekleri olan savaşçılar ve bu yeteneklerini doğrudan savaş alanında kullanabiliyor, hatta savaş alanında dövüşebiliyorlar. Ayrıca bu kahramanlar özel eşya ve silahlar kullanabiliyor, seviye atlıyor ve özel yeteneklerini geliştirebiliyor. Oyun ilerlerken size yeni kahramanlar da katılıyor. Ana haritada, bir kahramanın önderliğinde ordularımızı ilerletirken savaş anında direkt olarak savaş alanına inebiliyoruz. Büyük haritada ordular yalnızca kahramanların önderliğinde hareket edebiliyor.

Ayrıca oyun alanında bizi bekleyen çeşitli görevler var. Bunlar bize verilirken bir yandan da anlatılıyor ve izlediğimiz stratejilere göre Arthur efsanesi şekilleniyor. Savaşla sonuçlanması kesin olan bazı görevlerin yanı sıra bize seçim şansı veren ve sonuçları oyunun hikâyesini etkileyen görevler de alıyoruz. Bu arada ordular her kış kampa çekiliyor ve ilerleyemiyor. Önceki üç mevsimde yaptıklarınıza göre kış mevsiminde ordularınız ve kahramanlarınız seviye atlıyor. Buna göre onların yeteneklerine puan verebiliyorsunuz. Ayrıca oyunda yaptığımız her şey bizi Adil-Tiran ya da Pagan-Hıristiyan dörtgeninde bir noktaya taşıyor. Bu eğilimimiz rakiplerimizin bize nasıl baktığından görevlerin gidişatına kadar birçok noktada önem taşıyor.

OY SAVAŞLAR OY

Oyunda asker alımı, bina yapımı, ekonomi ve kaynak kullanım dengesi oldukça basitleştirilmiş. Fakat o savaşlar yok mu... Oyunun en kazık tarafı savaşlar. Eğer saldıran sizseniz savaş alanını seçebiliyorsunuz. Bu, elinizdeki birliklerin tipine göre uygun bir savaş alanı belirlemek açısından çok önemli.

Ordunuzun en sıradan çarpışmada bile birkaç birlik kaybedeceğini en baştan kabullenmeniz gerekiyor. Özellikle okçular çok güçlü. Üstelik sizde olduğu gibi karşı tarafın da kahramanları da var ve canınıza okuyabiliyorlar. Bunun yanı sıra savaş alanında güç noktaları var. Bunları ellerinde tutan taraf hem







moral hem de zarar veren veya iyileştiren büyüler gibi avantajlar kazanıyor. Zaten genelde savaşlar bu alanlara odaklanıyor. Bu sayede bir savaşa girdiğinizde daha çok şeyi düşünmek zorunda kalıyorsunuz. Eğer düşmanın kahramanını ele geçirirseniz onu hapse atıyorsunuz ve karşı tarafın kralı, kahramanını geri almak için size fidye önerebiliyor. Fakat bu kahraman işkence sırasında elinizde de ölebiliyor!

Oyunda ilk Stronghold'unuzu ele geçirdiğinizde işler biraz değişiyor. Artık hem elinizdeki yerleşimlerin hem de kalenizin işlerine doğrudan müdahale edebiliyorsunuz. Böylece ekonominin kontrolü biraz daha elinize geçmiş oluyor. Üstelik yukarıda yazdığım Adil-Tiran, Pagan-Hıristiyan dörtgeninde ilerlerken üretebileceğiniz birim tipleri de belirmeye başlıyor. Mesela Pagansanız Crusaders üretemiyorsunuz. Fakat buna denk gelen başka birimleriniz oluyor. Bana sorarsanız Adil-Pagan ya da Tiran-Pagan aralığındaki birimler diğerlerine göre daha kuvvetli. Oyunla ilgili bir mini ipucu da vereyim. Hani düşmanın kahramanlarını ele geçirdiğinizde fidye alıp serbest bırakıyordunuz ya, işte o kahramanlar haritada belirdiğinde ordunuza çok yakın bir konumda ve yalnızca az sayıda askerle ortaya çıkıyor. Fidyeyi verir vermez tekrar saldırıp o kahramanı ele geçirebilirsiniz. Süper kârlı bir yatırım aracı!

King Arthur, *Total War* ve *Warhammer* oyunlarını sevenlerin ilgisini hak eden bir oyun. Zor olmasına zor ama atmosferi harika, birimleri orijinal ve savaşlarda büyü kullanmak çok ama çok eğlenceli. Ama tüm bu güzelliklerine rağmen oyun hiç kuşkusuz biraz ince ayar gerektiriyor. Bu arada oyun için iki tane indirilebilir içerik yayınlandı. Onlara da bakmanızı tavsiye ederim.

1- Bunu görünce eski incelemelerden birinde "bir zamanlar bu grafiklerle FPS oynardık" diye bir resim altı olduğunu hatırlarım.

2- Birimler karbon kâğıdından çıkmış gibi görünmüyor. Hatta boyları bile farklı.

3- Bu ve benzeri güç noktalarını ele geçirdiğinizde çeşitli avantajlar kazanıyorsunuz.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ RYO ve strateji öğeleri çok güzel harmanlanmış
+ Savaşlarda stratejik öğeler artırılmış
+ Çok farklı bir oyun atmosferi sunuyor
- Savaşlarda mikro yönetim çok zor
- Birimlerde dengesizlik var



O ışık sütunları kahramanların bulunduğu yerlerden çıkıyor. Böylece onları savaş alanında kolayca ayırt edebiliyorsunuz.

> **Tür:** RYO-Strateji > **Yapım:** Neocore Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 1.8GHz/AMD Athlon64 3200+ İşlemci, 512MB RAM, GeForce 6800/ATI Radeon X1600 Pro Ekran Kartı, 7.32 GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.8GHz/AMD AthlonX2 3800+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 7900/ATI Radeon HD 3870 > **Web Sitesi:** kingarthurthewargame.com

SON KARAR

Grafik	4/5
Ses ve Müzik	3/5
Hikaye/Atmosfer	3/5
Eğlence	4/5

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Kendine has oyun atmosferi ile sizi havaya soksa da savaşlardaki ve hikâyenin genel akışındaki dengesizlik can sıkıcı olabiliyor.

7.5

PC PS2 PS3 Wii 360

OGZPEDIA

CAMELOT

AMAN LANCELOT'LA KARIŞTIRMAYIN

Kral Arthur'un hikâyesinde yer alan birçok ayrıntı, çok farklı kaynaklarda çok tipik yanlarıyla işlendiği için bir kez de benden dinlemenize gerek olduğunu sanmıyorum. Hikâyedeki her şey az çok biliniyor. Hatta bazı insanlar Yuvarlak Masa Şövalyeleri'nin isimlerini bile ezbere sayabilir. Ama herhalde en az bilinen konu Camelot Kalesi'dir. Birçok filmde dönemine göre oldukça büyük bir saray olarak gösterilen kaleyi en son başrollerinde Sean Connery, Richard Gere ve Julia Ormond'un oynadığı First Knight filminde görmüştük (Gere'in boş bakışlarından fırsat bulup da Camelot'a ilgi gösteremediyseniz sizi anlarız).

İlginç olan, Camelot'un hangi şehirde, hatta hangi ülkede bulunduğu konusunda bile bir fikir birliğine varılamamasıdır. Kale bazılarına göre İngiltere'de, bazılarına göre Fransa'dadır. Hatta "hiçbir yerde olmadığı için her yerde olabilir". Özellikle romantik yazarlar için belki de bu Camelot'a en yakışanıdır. Efsanenin gerçek olduğunu varsayarsak, hikâyenin geçtiği dönem göz önüne alındığında Camelot'un aslında eski bir Roma kalesi ya da yerleşkesi olma olasılığı daha yüksek. Tabii ki bu varsayım aslında tamamen hayal ürünü olabilecek bir kaleyi var etmemiz anlamına da geliyor (tamamen kendi fikrim).

Bugün İlyada'yı okuyup ardından Truva'ya giderseniz şehrin yerleşiminde kendi hayal gücünüze göre kimin evinin nerede olduğunu ya da kralın tüm savaşı nereden seyrettiğini kafanızda canlandırabilirsiniz. Fakat Camelot için ne böyle bir ayrıntı var ne de bir kalıntı. Her şey dizilerde, filmlerde, şiirlerde, resimlerde gördüklerimizden ibaret.

Camelot kimi resimlerde yalçın kayalıkların üzerindeki bir kale, kimilerinde ise bir hendeği olan tipik bir Ortaçağ kalesi gibi gösterilir. Bazı çizimlerdeyse bir göl kenarında resmedilir. Her nerede olursa olsun bugün birçok yerde turistik malzeme olarak kullanılıyor. Şu anda herhalde kalenin en gerçek olduğu yer *Dark Age of Camelot* oyunudur. Bu devasa online oyunu için kalenin gayet ayrıntılı çizimleri yapılmıştır.

Camelot aslında hayallerimizde, adalet dağıtan şövalyelerin toplandığı, güzel hanımların dolaştığı, Kral Arthur'un ve büyücü Merlin'in yaşadığı, yıkılmaz ama aynı zamanda ulaşılmaz bir kaledir.







DÜNYAYI KURTARAN ADAM NEREDE?

- B. EMRE ÜLGEN

"Gerçi oyun aksiyon ama ilgini çekebilirmiş gibi geldi." Sevgili yazı işleri müdürüm böyle deyip telefonu kapattıktan sonra ben, serde saftoriklik var ya, bir-iki yazıyla rüştümü ispat etmiş olduğumu, artık bir nevi etkileyici öykülerin taçsız prensi sayıldığımdan mutlaka dokunaklı bir hikâyesi olduğu için Ninja Blade'in bana teslim edildiğini düşündüm. Oyunun birinci bölümü bittiğindeyse kafamda, telefondaki masum sesin kötücül kahkahalarıyla birlikte, acıyla anlamış olduğum oyunun bana veriliş nedeni yankılanıyordu: Ninja Blade absürt bir komedi (üh).

GÜLME KOMŞUNA

2015 yılının Tokyo'sunda, kaynağı bilinmeyen bir saldırı sonrasında insanların genetik kodunu değiştiren bulaşıcı bir hastalığın sonuçlarıyla savaşmak için gönderilen Ken Ogawa'yı oynadığımız Ninja Blade'in en akılda kalıcı yanı, aksiyonun saçma denecek derecede cümbüşlü olması. Evet aksiyon oyunlarında abartı artık olağan bir şey ama gülünç olmaması için gösterilenlerin oyunun kahramanı, zamanı ve atmosferiyle örtüşmesi de gerekiyor. Ninja Blade ise bu konularda tamamen rahat, böylesine yoldan çıkmış bir tempoyu karşılayacak olası bir zaman, çevre yok zira; resimlerde gördüğünüz aşırılıklar hiçbir şey değil, ayak gücüyle jet durduran bir ninjadan söz ediyoruz burda (hey maşallah). Fakat bu Malkoçoğluvari mantıksız aksiyonun tamamiyle kötü bir şey olduğunu da söyleyemem, çünkü kült bir filmin acayiplikleriyle kendini izlettiği gibi maskaralığıyla sürükleyebiliyor sizi oyun.

Oynanışta fikir olarak *Devil May Cry* ve *Ninja Gaiden*'in etkileri sezilse de pratikte başarılı olamadığından beklenen sonucu vermiyor Ninja Blade. Oyunda ilerledikçe kazandığımız kırmızı kürelerle geliştirebilen üç farklı kılıç ve bir ninja yıldızıyla yaptığımız dövüşlerde animasyonlar akıcı ve cafcaflı fakat düşmanların yapay zekâsının düşüklüğü sebebiyle, kullandığımız kombolar stratejik açıdan nerdeyse hiç fark yaratmıyor. Bu yüzden dövüşler pek ayrıntılı bir düşünmeyi gerektirmiyor ve oyun, atari salonunda herkesi döven abiyi taklit eden çocuk usulü, tuşlara rastgele ve şiddetle basmakla bitirilebiliyor. Dövüşler ve *Prince of Persia*'yı anımsatan platform bölümleri dışında bir de oyunun en çalımlı hareketlerini içeren, ekranda beliren tuşlara zamanında basarak aksiyonu devam ettirdiğiniz "mini oyun"lar var. Bu kısımlar başta çekici gelse de o kadar çok tekrarlanıyor ki bir süre sonra hikâyenin devamlılık hissi kopuyor. Oyunun Xbox 360'tan özensiz çevrimi sonucu ekranda klavyenizde olmayan bir tuşun çıkması sorunsalı ise oyunun kontrolsüzlüğüne yaraşır cinsten ("RT'ye bas" diyor mesela, bir ekrana bir klavyeye sonra bir daha ekrana bakakalıyorsunuz).

GELİR BAŞINA

Dövüşlerde maharetini sergileyen Ninja Blade'in grafikleri çevre tasarımlarında çuvallıyor ne yazık ki. Her yerin siyah ve parlak olması, bir de yapımcıların yeşil ışık tutkusu yüzünden etraf çok tekdüze ve kötü görünüyor. Seslendirme ve müziklere gelince, hiç değilse oyunun absürt atmosferine uygun diyebilirim. Bu kadar bilimkurgu bir ninja elbette ki kötü Japon aksanıyla değil, gurultulu bir Amerikan aksanıyla konuşacaktı.

Biraz ordan biraz burdan yaparak içeriğini tamamlayan fakat bu sırada hikâyesine uygun bir ruh, tavır edinmeyi unutan Ninja Blade, sadece saçma şeylerin komikliğine zaman ve para ayırabilecek denli eli bol oyunculara hitap ediyor. Geri kalan oyungezerler için yıpratıcı; bir yazar içinse hayalindeki kendi imgesini alaşağı edecek denli hazin bir deneyim.

İmza: *3. sınıf oyunların bahtsız prensi.*



Her güne gökdelenlerin üzerine atlayarak başlayan,



yerçekimine karşı motor kullanan,



füzelerin üstünde hava sörfü yapan Ken bu tempodan yorulur ve en nihayetinde

geyşa olmaya karar verir.





Ne İyi? Ne Kötü?

+ Eğlendirecek kadar komik, akıl dışı aksiyon
- Düşük yapay zekâ
- Fazla tekrarlanan mini oyunlar
- Monoton atmosfer

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Kara Murat fantastikliğinde bir ninja olayım diyorsanız oynayın (ne garipmiş arzularınız).

5.5

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** From Software > **Dağıtım:** Steam (29.99 $) > **Yaş Sınırı:** +16 > **Minimum Sistem:** Intel Pentium IV 3,2GHz işlemci, 1GB RAM, 256MB VRAM grafik kartı, 5GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Pentium IV 3,8GHz, 2GB RAM, 256 MB VRAM grafik kartı > **Web Sitesi:** www.ninja-blade.com

KATANA

MUHTEŞEM SİLAHIN ZORLU VE UZUN YOLCULUĞU -VOLKAN TURAN

Silah icad oldu, yiğitlik bozuldu derler. Doğru derler bizce de. Çocuklar bile aralarında tahta çubuklardan "kılınççılık" oynamayı bırakmış, silahlarla "kantırcılık" oynar olmuş. Halbuki kılıç tarihi gerçekten çok eskidir ve daha önemlisi bir disiplini, felsefesi vardır. Samuray kılıcı olarak da bilinen katananın yaklaşık olarak üç ay süren yaratılış macerası boyunca neler olduğuna kısaca bakalım.

Gerçek bir katananın çelikten silaha dönüşümü son derece meşakkatli bir süreçtir. Ama daha yolun başında onun iyi bir katana olup olamayacağını belirleyen bir şey vardır; kullanılan çelik. Ve bu, bildiğimiz çelikten oldukça farklı bir malzemedir. Eski yöntemlerle yapılan katanalarda (Tamagahane diye bilinir), öncelikle 1.5 metrelik, kilden yapılmış bir küvet hazırlanır. Siyah çelik buraya dökülür, alev ilk önce kömürle harlanır, daha sonra da karbonla güçlendirilir. Çok yüksek ısıda ve aralıksız olarak üç gün boyunca bu ateş yanar ve en sonunda kilden yapılmış kalıp kırılarak, fırından çıkan ekmek misali, çelik kor halinde ortaya çıkar. Standart çelikten 16 kat daha sağlamdır bu çelik (karbon bakımından düşük karbonlu katanalar da yapılır ihtiyaca göre).

ÇELİĞİN İŞLENMESİ

Daha sonra bu Tamagahane, kılıç ustasına yollanır. Usta bu şekilsiz çeliği eritir ve döverek ufak ufak parçalara ayırır. Daha sonra istenilen kılıca göre, ortaya çıkan parçalardan uygun olanlar üst üste konur. Hangi kılıç için, hangi parçalar seçilmesi lazım, işte burası ustayı "usta" yapan kısımdır. Bu parça kümesi yüksek sıcaklıktaki ocakta pişirilir ve kor hale gelince hızlı hızlı dövülür. Dikdörtgen prizması şeklindeki bu kor parça, dövüle dövüle kılıç formuna ulaşmalıdır. Demirle çelik artık birleşmiştir bu aşamada. Sonraki aşamadaysa kılıç biraz uzadıkça U şekline getirilip katlanır ve dövülmeye devam edilir. Böylece 1 santimetrelik bir kalınlıkta bile onlarca kat çelik bulunmaktadır ki katananın sağlamlığı da buradan gelir... Son olarak bu kütle V şekline sokulur ve arasındaki boşluğa karbonca zengin çelik mıhlanır.





Katana şekil olarak son halini almıştır, soğumuştur artık. Şimdi kılıç ustası başka bir hünerini daha gösterecektir. Özel bir çamur-kil karışımı kullanarak kılıcın keskin yüzüne işlemeler yapar. Bu, o sadece kılıcın değil, sahibinin de ruhunu yansıtan bir ayrıntıdır. Her bir kılıcın ayrı bir kişiliği vardır. Kılıç bu kaplamayla tekrar 800 derece sıcaklığa atılır; ne fazla ne eksik olmalıdır, sonra da tek ve ani bir hareketle soğuk suya sokulur. Üstündeki kaplama döküldüğünde işlemeler artık görülebilmektedir. Ayrıca soğumanın etkisiyle ve kilin sürüş tekniğiyle bağlantılı olarak Katana son eğimli şeklini alır.

Geriye tek bir iş kalmıştır; katanayı o meşhur keskinliğine kavuşturmak. Bunun için, amacına göre değişen özel taşlar kullanılır (ki oldukça pahalıdır bu taşlar). Kılıç ustasının hünerini konuşturduğu bir diğer nokta da burasıdır. Büyük taşlarla çalışabildiği gibi, parmak ucu kadar taşları da kılıca binlerce kez sürtmeli ama yüzeyini çizmemelidir. Sabır, özen, tecrübe, sanat ve yüzlerce yıllık bir gelenek böylece bir silaha daha işlenmiş oluyor. İnsanoğlunun en ağır çelişkileri katananın gövdesinde can buluyor.





Tamagahane bunun içinde üretilmektedir. Üç gün boyunca ısısını hiç kaybedmeden harlanmalıdır.



İlk önce dövülerek inceltilen çelik, daha sonra üst üste katlanarak dövülmeye devam edilir.



Dövülmüş çeliğin keskin tarafına kil-çamur karışımı özenle işlenir ve 800 dereceye ulaştığında aniden soğuk suya daldırılır.

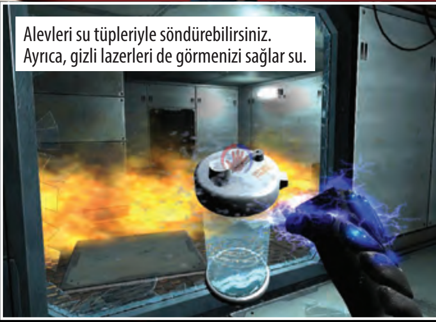


Katananın çok keskin olması için çok özel taşlarla ve incelikle bileylenmesi gerekir. On gün sürer bu işlem.





Bu tip varillerle abartı derecede zaman harcıyorsunuz. Bidona döndük sinirden…



Alevleri su tüpleriyle söndürebilirsiniz. Ayrıca, gizli lazerleri de görmenizi sağlar su.

SEN BANA BİRİNİ ANDROID - VOLKAN TURAN

İnsanlar sadece asloları değil, asloları hatırlatanları da sever. "Bana onu hatırlatıyor" anlamı taşıyan nice şeyi bu yüzden bir türlü bırakamadığınızı hatırlayın; belki bir insan, belki bir cisim, belki de bir şarkı… Size sevdiğiniz bir şeyleri hatırlatıyorsa onu da seversiniz. Niteliklerini, tarzınıza uygun olup olmadığını falan umursamazsınız. Diğer ihtimal de tamamen uzak durmaktır, hatırlattığı şeyler her neyse onlara yönelir ve bu aracıdan kurtulursunuz. Twin Sector de böyle bir aracı; oyuncuya birçok ünlü oyundan anlar, mekanikler hatırlatıp kendisini bize sevdirmeye çalışıyor diyebiliriz. Özellikle *Half-Life 2*'nin bazı bölümlerinden *Portal*'ın çoğu bulmacasına, *Blacksite: Area51*'in katastrofik atmosferinden *Crysis*'in bazı hareketlerine kadar nice oyunun izlerini Twin Sector'de bulabilirsiniz. Özellikle Valve'ın oyunlarını seviyorsanız hiç yabancılık çekmeyeceksiniz.

TANIDIK KONU

Angelina Jolie dudaklı kadın karakterimiz Ashley Simss derin uykusundan bir anda uyanır. Hiç bir şey hatırlamıyordur. Yapay zekâ kontrolündeki bir ses, insanlığın kaderinin bize bağlı olduğunu, eğer müdahele etmezsek on saat kadar bir süre sonra enerji kaynağının göçeceğini kulağımıza fısıldır. Bu da uykuya yatan tüm insanların ölümü demek -ki böyle bir şeye asla izin veremeyiz. Eğer 2009 yapımı Pandorum ve Moon filmlerini izlemişseniz konu size çok tanıdık gelecek. Hatta oyundaki numaralar bile bu filmlerdekilere benziyor. *Portal*'ı oynayanlar GLaDOS'u hatırlar; Twin Sector'de de O.S.C.A.R. adlı bir yapay zekâ ürünü sese sahibiz. Ama o kadar! Bir karakteri yok. Gayet ruhsuz bir sesle bize eşlik ediyor, üstelik utanmasa oyunun tüm bulmacalarını gelip kendi çözecek. Gizemli bir yanı da yok değil ama zekâ kırıntısı içermeyen bir yol çizdiriyor oyun boyunca Ashley'e.

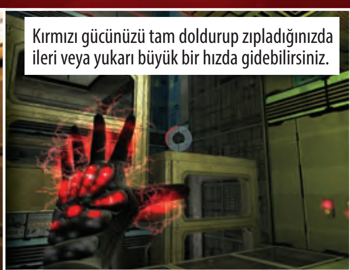
Ashley mi? O daha bir "karakter", en azından bana oldukça eğlenceli gelen iki özel eldivene sahip. Kırmızı olan hareketlerimize ivme kazandırıyor (ileri fırlama, yükseğe zıplama gibi) ve nesneleri kendimize doğru çekmeye, hareket ettirmeye, tutmaya yarıyor. Mavi olansa hareketin ivmesini düşürmek (aşağı düşerken hızı ve şiddeti azaltmak gibi) ve eşyaları fırlatmak için kullanılıyor. Bir de iki elinizi kullanarak yaptığınız bir atak var ama onu çok sonra kazanıyorsunuz. Bu özellikleri kullanarak 15 ana bölüm boyunca, onlarca platform-bulmacayı geçmeye çalışıyorsunuz. Oyunun iddialı olduğu yerse Havoc motoru sayesinde gelen fizik gücü. Neredeyse çoğu nesneyi tutabiliyor, evirip çevirip dizebiliyorsunuz. Tabii ki PhysX desteği de var ama siz onsuz da oynayabiliyorsunuz. Buradaki tek sorun, fiziğin hatalarla dolu olması. Tuttuğunuz nesnelerin sağa sola çarpması, diğer nesnelerle etkileşimin abartı olması, ince ayarlara izin vermemesi, kırılması gereken ufacık bir şeyin bir ton zahmet istemesi, tüpün anlamsızca elinizde patlaması gibi birçok sorun oyunun zevkini kaçırıyor. Üstüne üstlük bölüm tasarımları, bulmacalar ve çözümler de kısa bir süre sonra kendini tekrar etmeye başlıyor. Zaten oyunda görülmesi gereken bir düşman yok, konu da ilgi çekici değil, oynamaya devam etmek için ancak ve ancak hırslanmış, sinirleri alınmış bir Mudurnu FPS oyuncusu olmanız gerekiyor.

ATEŞ Mİ VAR? SU BİDONU ARA!

Twin Sector'ü oynarken, başta da belirttiğim gibi birçok oyunu, hem de güzel yanlarıyla hatırlıyoruz ama nasıl olmuşsa bu güzel şeylerin birleşiminden güzel bir oyun çıkamamış. Daha derin bir konu, hikâyeyi sürükleyen daha gizemli bir karakter ve kapı aç - cam kır - yükseklere zıpla dışında biraz da zekice bulmacalar olsaydı oyun hakkında söylediklerimiz bambaşka olabilirdi ama şimdilik durum budur. Bir de, o eldivenler de Gravity Gun'ı hatırlatmıyor değil!



Oyunda ender gözüken tek düşman bu tip robotlar diyebiliriz. Kaçın ve uzaktan tam güç saldırın.



Kırmızı gücünüzü tam doldurup zıpladığınızda ileri veya yukarı büyük bir hızda gidebilirsiniz.

> **Tür:** FPS/Platform > **Yapım:** DnS Dev. > **Dağıtım:** Steam (20$) > **Yaş sınırı:** 12+ > **Minimum sistem:** P4 2.0 GHz işlemci, 1 GB RAM , GeForce6600 ekran kartı, 3.5GB sabit disk alanı > **Önerilen sistem:** P4 2.4 GHz işlemci, 1 GB RAM , ATI Radeon 9600 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.headupgames.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Düşmansız aksiyon, silahsız FPS, bulmacalı platform, görüntüsüz karakter kulağınıza kötü gelmiyorsa deneyebilirsiniz.

5.5

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360


EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
LOG
www.log.com.tr
LOG 21 ŞUBAT 2010
APPLE'IN SON HARİKASI!
iPAD
APPLE'IN MERAKLA BEKLENEN EN GELİŞMİŞ TEKNOLOJİ ÜRÜNÜ iPAD'İN TÜM ÖZELLİKLERİ
NEXUS ONE
GOOGLE TELEFONU NEXUS ONE'IN TÜRKİYE'DE İLK AYRINTILI TESTİ VE iPHONE 3GS İLE KARŞILAŞTIRMASI
TEST ETTİK
SLR BENZERİ KOMPAKTLAR
SLR BENZERİ, EN GÜÇLÜ KOMPAKT FOTOĞRAF MAKİNELERİ KARŞILAŞTIRMALI OLARAK BİR ARADA
2010'UN EN YENİLERİ
CES 2010'DA TANITILAN EN TEKNOLOJİK CİHAZLAR
KARIM RASHID İMZALI
ASUS EEE PC 1008P
#21
EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
www.log.com.tr



TALES OF MONKEY ISLAND

KARAYİPLERİN DERİNLİKLERİNDE BİR GARİP OĞLAN - CAN ARABACI

Kaptanın Seyir Defteri - Guybrush Ulysses Marley-Threepwood

Ah, işte tekrar buradayız. Hayalet, zombi, iblis veya artık bu sefer her ne haltsa Korsan LeChuck, benim biricik yağma tavşanım Elaine'imi yine kaçırdı! Üstelik bu sefer beni saf dışı bırakmak için o azgın, aç piranha finolarını da üzerime saldı. Yikes! Neyse ki finolardan birisini ve yerde bulduğum ortası delikli bir plastik ördeği ceketimin içine tıkarak kaçmayı başardım. Nerede işe yarayacakları belli olmaz, tedbirli olmak lazım. LeChuck... Nereye gittiğini söylemişti sahi? Floatsam mıydı? Yok yok, Plunder adası? Ah... Tabii ya, Maymun Adası! Kesinlikle orada olmalı! Şu an Gelato Kayalıkları'nın yakınında olduğuma göre buradan kuzeye doğru gidersem... Hey! Bir dakika, şu ilerideki LeChuck'ın gemisi değil mi?!

Sıradan bir haziran akşamıydı. MSN'de toplaşmış E3 videolarını, oyun duyurularını tartışıp duruyorduk ki Emre ortaya bir link attı: "Can, özellikle sen bak buna." Linki açtığımda karşımda Guybrush Threepwood'u görünce şaşkınlıktan küçük dilimi yutacaktım az daha. "Emre, eğer beni kandırıyorsan yemin ederim kurtulamazsın elimden" dediğimi hatırlıyorum. "Abi Photoshop mı kasıcam, resmi görmüyor musun?" dediğinde içimden "daha önce yapmadığın şey değil" cümlesi geçti ama internette yaptığım hızlı birkaç arama Tales of the Monkey Island'ın yapıldığı gerçeğini kabul etmeme yetti. Üstelik oyunu *Sam&Max*'i küllerinden tekrar yaratan TellTale Games yapıyordu ve çıkış tarihi olarak da 1 ay sonrası verilmişti! O an benim için ne *Old Republic*, ne *Left 4 Dead 2*, ne de Kojima'nın yaptığı *MGS* geri sayımları kaldı. O an benim için diğer bütün sesler sustu. Tek duyduğum, maymunların sesiydi...

"The Mighty Pirate™!"

Tales of Monkey Island'ın ilk bölümü *The Launch of the Screaming Narwhal*, LeChuck'ın Elaine'i bir kez daha kaçırmasıyla başlıyor. Beş oyundur Elaine'le evlenme planlarından inatla vazgeçmeyen LeChuck'ı durdurmaksa yine –artık tüm Karayipler'de tanınmış bir korsan olan- Guybrush'a kalıyor. Ama sonuçta bu bir Monkey Island oyunu ve tabii ki Guybrush işleri eline yüzüne bulaştırıyor. LeChuck'ı sonsuzluğa göndermek için büyülü kılıcına köpüklü kök birası sıkması gereken Guybrush, şişeyi elinden düşürüp kırınca muhteşem korsan zekâsını devreye sokuyor; köpürmüş kök birası yerine köpürmüş kök grog'u kullanıyor! Ancak kılıç LeChuck'ı öldürmek yerine onu bir insana çevirip LeChuck virüsünü tüm Karayipler'e yayınca macera başlıyor.

Kendini Floatsam Adası'nda sahile vurmuş bulan ve ne Elaine'e, ne de artık insan olmuş LeChuck'a ne olduğu hakkında bir fikri olan Guybrush'ın ilk hedefi kendine bir gemi bulup adadan kurtulmak. Tabii bu plan basitçe uygulanamıyor. Adadaki tek gemi Kaptan Winslow'a ait ve Winslow da Guybrush kendisini bir şekilde gemiden atmadığı sürece kaptanlığı bırakmaya niyetli değil. Diğer yandan ada halkı LeChuck virüsü için Guybrush'ı ve onun virüsten nasibini almış elini sorumlu gördüğünden kahramanımızı çözüm bulması için sıkıştırıyor... Tüm bunlar yetmezmiş gibi manyak Fransız doktor De Singe da hastalıklı elimizi kesip incelemek için peşimize düşüyor. Böylece Floatsam'dan kalmanın pek de akıllıca olmadığına daha çok ikna oluyoruz ama ToMI'nin 5 bölümü boyunca sıkça buraya geri döneceğinizden ve oyunda en çok göreceğimiz yerin Floatsam olacağından şüpheniz olmasın.

Kahramanımız bir şekilde Floatsam'dan kurtulmayı başardıktan sonra Voodoo Lady'nin de yardımıyla sıradaki hedefimiz şekilleniyor; efsanevi La Esponja Grande (Esponha diye okunuyor, aman dikkat) adlı süngeri bularak Karayipler'i LeChuck'ın virüsünden kurtarmak. Bu hedefe ulaşmaya çalışırken beklenmedik yardım ve ihanetlerle karşılaşarak artık kime güveneceğini bile şaşırıyor şapşal ama kudretli™ korsanımız.

"Less singing, more sailing..."

Macera boyunca en hoşuma giden, Monkey Island'ların o eski havası aynen korunurken bir yandan da serinin önceki halinden hiç alışık olmadığımız bir şeylerin araya sıkıştırılmış olmasıydı. Guybrush'ın olmadık esprilerine, göndermelerine ve kahkahalarla güldürmesine alışığız ama ilk defa bir Monkey Island oyununda Guybrush'ın sessizliğe büründüğünü, müziğin tamamen kesildiğini ve oyunun güldürmek yerine hüzünlendirdiğini görüyoruz. Ve bu hiç de oyunu ağırlaştırmayan, aksine

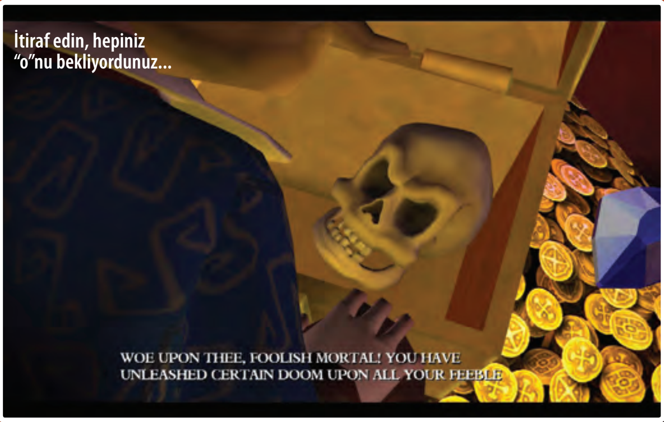
Bunları Biliyor Muydunuz?

...Bir zamanlar bir Monkey Island filminin yapımının planlandığını... (adı muhteşemlen Karayip Korsanları olarak değişmiştir)
...Curse of Monkey Island'ın sonunda Plank of Love şarkısının Guybrush ve Elaine tarafından söylenmesinin planlandığı ancak vakit yetmediği için şarkının kaydedilemediğini...
...Tüm Monkey Island serisinde adı Jojo olan üç adet maymun olduğunu...
...Elaine'in en az sekiz tane aşk romanı yazmış bir yazar olduğunu ve Guybrush'tan ayrılışıyla ilgili yazdığı "Next to Nothing" adlı bir kitabı olduğunu...
...Guybrush'ın porselenlere karşı açıklanamaz bir fobisinin olduğunu...
...Benim bu güzel, deri ceketleri sattığımı...
...Tam arkanızda üç kafalı bir maymunun olduğunu...
...Biliyor muydunuz?

Tavsiye

Oyundan alacağınız eğlence ve kahkaha oranını daha da arttırmak istiyorsanız benden size küçük bir tavsiye; Bir bölüme başlamadan önce mutlaka TellTale'in sitesinde o bölümle ilgili "I Wonder What Happens?" flash'ını izleyin. Hatta siz yorulmayın, biz size linkini de verelim: http://tinyurl.com/ogztomi Özellikle Chapter 3'ünki gerçekten gülmekten karnınızı ağrıtaca... MANATEEeeeeeeee!

İtiraf edin, hepiniz "o"nu bekliyordunuz...





Yorumsuz...



Bu kadar huzurlu bir manzara olduğuna bakmayın, 1 dakika sonra "MANATEEE" diye bağırıyor olacaklar.



zenginleştiren bir yenilik. Bundan sonra yeni bir Monkey Island oyunu yapılacaksa (ki lütfen yapılsın) bu konuda TellTale'a rahatlıkla güvenebiliriz.

TellTale'in her bölüm için kullandığı bulmacaların çeşitliliği de takdire değer doğrusu. Serinin tüm sevilen yanlarıyla birlikte absürtlüğün dozu da mükemmel ayarlanmış. "Kutsal Denizayısı Çiftleşme Alanları"nda iki denizayısının arasını yapmaya çalışırken turistler için hazırlanmış bir rehberden yararlanmak başka hangi oyunda "normal" sayılabilirdi ki? Peki ya o rehberde geçen "bana bir taksi çağırır mısınız?", "haritanız var mı?" gibi seçeneklerin işe yaraması, denizayılarını sosyalleştirmesi? Monkey Island'ın unutulmaz Insult Swordfight seansları da, biraz değişik bir şekilde de olsa yeniden karşımıza çıkıyor. İki kişiye karşı dövüşürken onların söylediklerine öyle bir cevap vermelisiniz ki rakiplerden biri neşelenirken diğerinin morali bozulsun. Eskiyle yeninin bu mükemmel harmanı ve patlayan espriler sayesinde oyunun tek bir anında bile yüz kaslarınızı gevşetemiyorsunuz.

Eskilerden bahsetmişken... Elaine, LeChuck ve Voodoo Lady'yi görmesek kesin olay çıkartırdık ama aksine, onların yanı sıra çok eğlenceli diğer bazı karakterler de katılıyor oyuna. Ama özellikle de kod adı "Santino" olan karakteri keşke daha çok görme şansımız olsaydı, zira ekranda göründüğü her an gülmekten karnınıza ağrılar sokabilen bir zat-ı şahane kendisi. Gerçi yeni karakterler de hiç fena değil. Özellikle Morgan LeFlay, favori Monkey Island karakterlerim arasına kafadan girmiş durumda. Marquis de Singe ise Fransız aksanı ve üzerinizde deneyler yapma konusundaki saplantısı yüzünden sizi bol bol sinir edecek ki bu da onun amacına ulaştığını gösterir.

Toplamda 20 saat kadar süren büyük bir hikâyenin parçaları olan 5 bölümün her biri ayrı ayrı övgüyü hak ediyor. Öyle ki, büyük bir Monkey Island hayranı olarak ben bile kusur bulamadım. Tales of Monkey Island, taşıdığı ismin yükü altında ezilmeyen, o ismi sonuna kadar hak eden ve vaad ettiklerini fazlasıyla yerine getiren bir oyun. Hâlâ korsan olmak isteyenlere duyurulur...

Karayiplerin Kudretli™ Korsanlarına Özel

Madem korsan olmak istiyorsunuz, o zaman kaliteli bir grog nasıl yapılır öğrenmenizin vakti gelmiş demektir. Öncelikle nelere ihtiyacınız var, bir göz atalım;

• Gaz yağı • Propilen Glikol • Yapay Tatlandırıcı • Sülfürik Asit • Rom • Aseton • Kırmızı Boya #2 • Scumm • Dingil Yağı • Akü Asidi • Tercihen peperoni

Bu malzemeleri olur da bir maşrapaya doldurup karıştırmaya kalkarsanız muhtemelen siz karıştıramadan maşrapanın altı delinecektir zaten. O yüzden evde denememeniz gerektiğini söylemeye gerek yok sanırım? Ya da belki vardır. Zira Avustralya'lı bir spikerin Facebook'taki "Grog XD" fan sayfasından aldığı bu tarifi "Çocuklarımızı zehirliyorlar! Bu nasıl içki!" diye haber yapmasına biz çok güldük. Hadi XD'nin gülücük olduğunu farketmedin, bari iyice bir araştırsaydın yahu. Neyse, maşrapalarımızın altı delinmeden şerefe!

Geçmişten Bugüne Guybrush Threepwood;

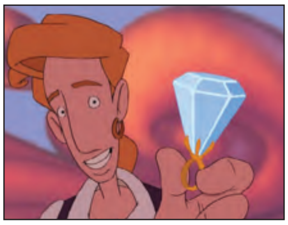
İlk korsanlığa adım attığı günden bugüne kadar çok fazla değişim geçiren Guybrush'ın evrimine hep beraber göz atalım;



The Secret of Monkey Island/
The Secret of Monkey Island Special Edition:



Monkey Island 2: LeChuck's Revenge



The Curse of the Monkey Island



The Escape From Monkey Island

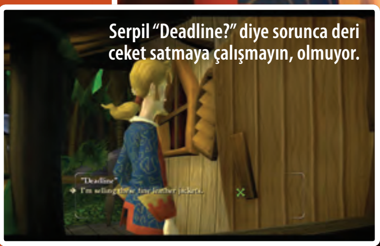


Tales of the Monkey Island

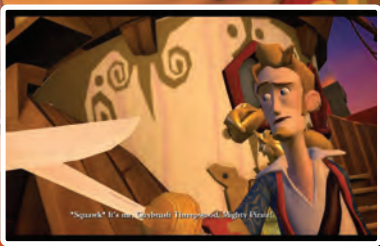


Ne iyi? Ne Kötü?

+ Orijinal serinin ruhunu birebir yakalamış
+ Müzikler ve seslendirmeler enfes
+ Espriler ve göndermeler mükemmel
+ Santino
- Bazı bulmacalar fazla kolay
- İkinci sezonla ilgili bilgi yok



Serpil "Deadline?" diye sorunca deri ceket satmaya çalışmayın, olmuyor.



Evcil hayvanlar da sahibine çekermiş...

> **Tür:** Macera > **Yapım:** TellTale Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** - > **Minimum Sistem:** 2,0GHz işlemci, 512MB RAM, 64MB DirectX 8.1 destekli ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 2,0GHz işlemci, 1GB RAM, 128MB DirectX 8.1 destekli ekran kartı > **Web Sitesi:** http://www.telltalegames.com/monkeyisland

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Sırf o eski heyecanı yeniden yaşatabilmesi için bile alınıp oynanır.

9.2

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360



MAVİ NURDAN BİR IRMAK, GÖLGEDE BİR SALINCAK -B. EMRE ÜLGEN

"Bu oyun çıkalı 2 ay oldu, sen daha armut topla" demek için pusuda canavar gibi bekleyen kibirli okuyucu, bu yazıyı The Void'un tartışma yaratan erotizminden dem vurarak açsam senin kafanı da bu yolla bulandırarak soruyu geçiştirebilirdim. Ama bu uyduruk numara yerine gerçeği açıklama yolunu seçiyorum: Ben bu oyunu nasıl oynayacağımı iki ayda anladım (hey maşallah).

VAY AKLIM VAY

2005 yılında berbat İngilizce çevirisi yüzünden harcanan şahane *Pathologic*'i yaratan Rus yapımcı firma Ice-Pick Lodge'un ikinci oyunu olan The Void'da, ölmüş fakat sonsuz karanlığa karışmak yerine hayatla ölüm arasında bir düzlemde (Void) kendini bulan bir ruhu oynuyorsunuz. Hikâye boyunca karşınıza çıkacak olan ve her biri bir alanı yöneten kız kardeşlerden (Sisters) ilki, buradan kurtulabileceğinizi, hayata geri dönebileceğinizi söylüyor. Ama evvela sizden oyun süresince ismini en çok duyacağınız, bütün oyun mekaniğinin üstüne kurulduğu o şeyi istiyor: Renk. Renk olmadan hiçbir şey yapamıyorsunuz çünkü. Savaşmak, alanlar arasında geçiş yapmak ve hatta kız kardeşlerle konuşabilmek için bile renklere ihtiyacınız var. İşte bu yüzden, oyunda en çok rengi elde etmeye ve elde ettiğiniz bu renkleri yönetmeye uğraşacağınızdan The Void, dışarıdan bir FPS-macera karışımı gibi görünse -ve her iki oyun türünün bazı özelliklerini içerse- de aslında birinci kişi bakış açısından oynadığınız bir strateji.

Her biri ayrı bir duyguya denk gelen ve özelliklerine göre farklı taktikler geliştirmeniz gereken renkleri ilk aşamalarda sadece bitkilerden elde edebiliyorsunuz. Ama *lympha* denilen ham hali hiçbir işe yaramadığından, vücudunuzda değişik organlar gibi gösterilen ve oyun ilerledikçe yenilerini elde edeceğiniz kalplerinizde (hearts) işleyerek kullanılabilir olan *nerva*ya çevirmeniz gerekiyor. Bu dönüştürme işlemiyse ancak alanlar arası geçişler yaptığınız harita ekranı olan Void'dayken mümkün, çünkü kız kardeşlerin alanlarında zaman durmuş olduğundan kalplerinizdeki *lympha nerva*ya dönüşmüyor. Yalnız şöyle bir sorun var ki, kalplerinizdeki bütün *lympha*lar *nerva*ya dönüşürse, yani Void'dayken kalpleriniz tamamen boş kalırsa ölüyorsunuz ("gerçek hayatta da böyle olmaz mı?" diyerek yersiz bir romantizme düşmek istiyorum şimdi). Dolayısıyla oyun boyunca devamlı kendinizi beslemeniz, *lympha* ve *nerva* miktarlarınızı kontrol etmeniz, bir yandan da *nerva*yı nereye harcayacağınızı iyi hesap etmeniz gerekiyor. The Void'un ana temalarından biri olan "açlık" konusunu vurgulamak için zekice bir yöntem ama oynanıştaki uygulaması çok zor. Nerdeyse ilk dört saatin tamamen oynanışın anlatımına ayrıldığını ve küçük bir hatada bile başa dönmenizi gerektirecek kadar az kaynağa sahip olduğunuzu da hesaba katarsanız daha hikâyenin başında bastıran bu zorluk, The Void'un kusuru sayılabilecek denli büyük bir engel.


The Void'in kızlarının abilerini kızdırmadığınız sürece sorun yok.

Binbir güçlükle biriktirdiğiniz *nerva*yı önce yeni renk kaynakları yaratmak için kullanıyorsunuz. Bunun için de kurumuş ağaçları *nerva*yla canlandırarak daha sonra daha çok renk toplamamıza yarayan ilk *glyph*i öğrenmeniz gerekiyor. *Glyph nedir peki?* Fareyi kullanarak, ekranda ona karşılık gelen şekli çizdiğiniz zaman gerçekleştirebileceğiniz büyülere verilen isim. Her kalp elde edişinizde bir yenisini öğreneceğiniz *glyph*lerle kaynak yaratmanın yanı sıra değişik saldırı ve savunma büyüleri yapabiliyorsunuz. Yani teoride böyle olması gerekiyor ama pratikte şekli zor olan *glyph*leri oyun bir türlü algılamadığından, -hele ki süreli olan görevlerde- farenizi yiyecek gibi oluyorsunuz (ben bunun yerine "bir tablet mouse mu alsam acaba?" diye düşündüm, böyle de medeniyim işte barbar okuyucu).

"Ölsem de kurtulsam" dedirtecek kadar eziyet çekerek yeterli nerva biriktirdikten sonra, sıradaki bölümlere giden yolların açılması için, alanında bulunduğunuz kız kardeşi beslemeniz gerekiyor. İşte ilk paragrafta sözünü ettiğim erotizmin tam anlamıyla patlak verdiği nokta burası. Kız kardeşlerin çıplak olması bir şey değil, başlarda nü bir tablodakine benzer mesafeli bir çıplaklık var çünkü hepsinde. Fakat istediği renklere kavuşan kız kardeşlerin her biri bir hale uğruyor, nerdeyse akılları zıvanadan çıkıyor. Bu kısımlar *The Void*'un genel havasına hiç uymayan, giderek daha komik ve ucuz duran poz vermelerle, kıvranmalarla dolu. Hikâyenin karanlığını bozmasını bıraktım, oyundaki en uzun sekansların bu kısımlar olması "oyunun amacı bu mu? Bunun için mi oynuyorum yoksa?" sorusunu oyuncunun aklına getiriyor (böyle diye diye oyunu bitirdim ben yalnız, kayıtlara geçmesin ama bu Serpil, rica ederim) *(Çok geç Emre, adın sapık yazara çıktı bir kere artık –Serp.)*. Neyse ki ikinci yarıda ortalık epey karıştığından oyunun öyküsüne kapılıp başka amaçlar edinerek bu utançtan kurtuluyorsunuz.

AL YANAKLIM VAY

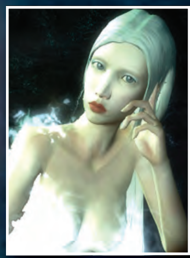
The Void'un konusunun da garip ve zaman zaman rahatsız edici olduğunu söylemeliyim. Hikâye kaba hatlarıyla siz, kız kardeşler ve *Void*'un renklerini yitirmeden önceki zamanlarda onları besleyen fakat şimdi düşman olan erkek kardeşler (Brothers) arasındaki ilişkiler etrafında şekilleniyor. Kız kardeşler zayıf ve savunmasızlar fakat üstünüzde çıkarcı bir kışkırtıcılık kullandıklarını seziyorsunuz. Bunun yanında erkek kardeşler güçlü ve vahşi. Daha akla yatkın laflar ediyorlar ama bunları doğru olduğuna inandıklarından mı yoksa bencilliklerinden mi söylüyorlar karar veremiyorsunuz. Yapımcı grubun *Pathologic*'te de kullandığı ve The Void'un hikâyesinin en çekici yanı bu şüphe duygusu bence. Mutlak doğru ve mutlak yanlışın olmadığı, kendi kararlarınıza inanmak zorunda olduğunuz, oyunun orta yerinde tüm yaptıklarınızın hatalı olduğunu ima ederek sizi irkiltebilecek anları olan, fiziksel ve ruhsal ölüm, sosyal hiyerarşi, varoluşçuluk gibi ağır konulara –biraz üstünkörü de olsa- değinen sürprizli anlatım çok başarılı.

The Void'un muhteşem grafikleriyse anlatımdan bile daha çarpıcı diyebilirim. Vereceğiniz renklerle iyice büyüleyici bir hal alacak, koyu tonlarla oluşturulmuş, gotik detaylarla dolu gerçeküstü mekânlar, oyunlarda benzerini çok az gördüğüm bir sanat yönetiminin ürünü. Gezdiğiniz yerlerin renkler gitmeden önceki hallerini hayal etmeye çalışıyorsunuz, çünkü şimdi her yer renksiz, sessiz ve hüzünlü ama hâlâ çok güzel.

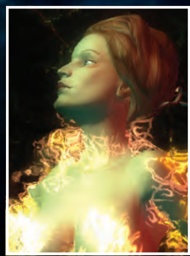
Son zamanlarda, ne mutlu ki, daha çok örneğine rastladığımız, birincil amacı eğlendirmek olmayan, sanat yanı ağır basan ve bu yüzden her oyuncuya ulaşamayacak oyunların en yetkin örneklerinden birisi *The Void*. Ama yine de, ucundan bucundan oyunlarla ilgilenen herkesin tecrübe etmesi gerekiyor bana kalırsa. Oyunun sonunu belirleyen seçimimden sonra kendime sorduğum şu soru için bile değer: Benim kalbimde hangi renk eksik?

ÇIPLAKLAR KAMPI

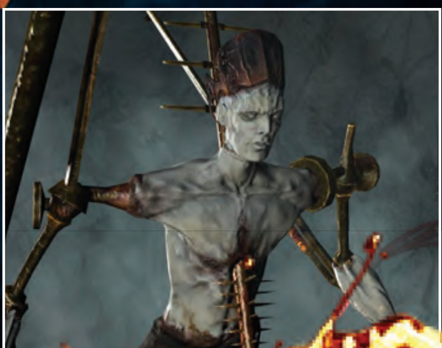
The Void'daki çıplaklık ve abartılı erotizm çoğu incelemede eleştirildi, kimi oyun forumlarında cinsel ayrımcılık ve cinsiyetçi kalıplar üzerine tartışmalar yarattı. Oyungezer yazarlarının tepkilerini ölçmek için yapılan gösterimlerin sonuçları ise şöyle; Damla pankart açtı, Serpil "Feminist Teori" kitabını monitöre fırlattı, Sinan "Larry de bozuldu artık" deyip kalktı, Emre ise oturup oyunu bitirdi (kayda geçmesin demiştim ama, üh *-Emre*).

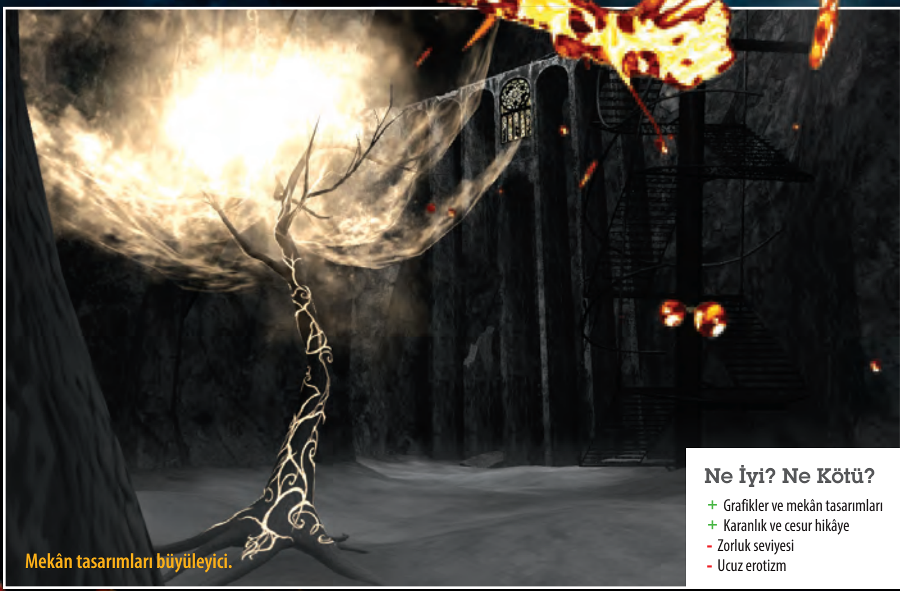












Mekân tasarımları büyüleyici.

Ne İyi? Ne Kötü?

- \+ Grafikler ve mekân tasarımları
- \+ Karanlık ve cesur hikâye
- \- Zorluk seviyesi
- \- Ucuz erotizm

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Oyundan çok ölüm, dirim ve insani zaaflar üzerine bir güzelleme The Void.

8.0

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

PC PS2 PS3 Wii 360

> Tür: Strateji **> Yapım:** Ice-Pick Lodge **> Dağıtım:** Steam (19.99 $) **> Yaş Sınırı:** +16 **> Minimum Sistem:** İşlemci: Intel Pentium 4 2GHz/AMD Athlon 2000+, 512 MB RAM, GeForce FX 5600 128Mb/ATI Radeon 9600 128 MB 6 GB sabit disk alanı
> Önerilen Sistem: Intel Pentium 4 2GHz/AMD Athlon 2000+, 1 GB, GeForce 6800 256MB/ATI Radeon X800 256 MB
> Web Sitesi: www.tension-game.com



Geçişler sağdan sola doğru; hafızanızdaki *lympha* kalplerinizde nervaya dönüşüp soldaki palete doluyor.



Benim kanıma giren kız kardeş: Ole.



YİĞİTCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

ORADA ORADA

Hoyy... Sanırım aylardır ilk defa oturuyorum, yani en azından uzuvlarım öyle olduğuna ikna olmuş olmalı. Kütüphane-fakülte-yurt-eylemler ve bilumum yemek yenen yer arasında mekik dokumaktan zannediyorum ki annem gerçekten de birkaç damla gözyaşı döktü benim için (beni her arayışında telefonu nefes nefese açtığım için üzülüyor haliyle kadın). Hocaların kayıtsız bir zulümle son haftaya bıraktığı sınavlar, hemen arkasından gelen finaller derken bütün okulla beraber ben de kendimi fantastik bir koşuşturmaca içerisinde buluverdim. Ardından tabii hayatın bana karşı uyguluyor gibi gözüktüğü "yok yok yeterince iş gelmedi bunun başına" politikasının bir uzantısı olarak gözlüğümün sağ camı ortadan ikiye ayrıldı. Evet, gözleri altı buçuk numara bozuk bir insan olarak şu an gözlüksüz yazıyorum bunları (aşağıda göreceğin tüm yazım yanlışlarının sorumlusu bu valla Serpil) *(Peki ya yukarıda gördüklerim :) -Serp.)*. Pek tabii bunlar meydana gelirken yazılarımı da yollayamadım, okumam gereken kitaplar birikti, vizyona girdiği halde izleyemediğim filmler sayıca ufak bir köy nüfusunu gölgede bırakacak seviyeye geldi ve ben üzerimde kimin "ne rahat adam la bu" ahı varsa ona bol bol beddua ettim. Ama neyse ki bitti. Ben bu satırları yazarken saat dokuzu kuzu kuzu kırk altı geçiyor, günlerden Hrant ve arka planda tam da çalması gerektiği gibi There There çalıyor. 2010'un içerisinden size merhaba diyeyim ben de o zaman sevgili ve çok şeker Oyungezerler. Bakın Fiery Furnaces, Atlas Sound, The Veils falan geliyor, İstanbul'da (nefes nefese kalmış bir şekilde bana laf anlatmaya çalışan annemin dediğine göre) çok güzel bir kar yağıyor, hayat 2010'da da güzel olabilecek gibi gözüküyor. O zaman, hep beraber:
Biterken çalıyordu, bir şeyler başlarken de çalabilir: *There's always a siren, singing you to a shipwreck.*



GUITAR HERO: MEGADETH... "BUT WHO'S BUYING?"

Tüm Türkiye Sonisphere'e kimin gelip kimin gelmeyeceğini tartışır ve The Big Four'un (Metallica, Slayer, Megadeth ve Anthrax) gelme ihtimali üzerine olası kalp krizleri geçirirken, Mustaine bize artçı şoku vurmayı planlıyormuş. Megadeth.com'un soru-cevap kısmı "Scorpion"da iki hayranın sorduğu "Guitar Hero: Megadeth düşünüyor musunuz?" sorusuna bizzat Dave Mustaine, Activision ve Neversoft ile iki çok önemli toplantı gerçekleştirdiğini fakat kendisi standart Guitar Hero konseptinden memnun kalmadığı için Neversoft'un yepyeni bir fikirle karşısına çıktığını ve bu fikrin onun aklını başından aldığını söyleyerek cevap verdi. Tamam, sakin olun, nefes içeri, nefes dışarı. Yeni bir Guitar Hero konsepti? Rust in Peace'i baştan sona, tüm grup çalabilmek? Bu aranızdan kimin yeni yıl dileğiydiyse elini kaldırsın, yemin ediyorum o eli öpeceğim.

CONSOLE



AYDIN HAVASI

> DS'te umduğunu bulamayınca PSP'ye giden, oradan da eli boş dönen Chinatown Wars bu sefer de iPhone'da, üstelik sadece 9.99 dolara. Sırada ne var acaba? Gizmondo?

> Bu yılın E3'ünde DS2'nin tanıtılacağı söyleniyor. Eğer bu gerçekleştirse Nintendo'nun "her iki senede bir, bir el konsolu varyasonu çıkar" politikası devam etmiş olacak.

> Ubisoft Raving Rabbids 4'ü ve 2010 yılında yapacağı bir "yeniden odaklanma planını" açıkladı. Wii ve DS sahipleri, doğru tahmin ettiniz, bu yeniden odaklanma PS3 ve 360'a doğru.

UZUN NESİL

Bu nesilde bir gariplik sezdiniz mi? Çok uzun zamandır sadece bana mı öyle geliyor diye hayıflanıp duruyordum, meğerse fikrimi paylaşan birileri varmış, bu nesil gerçekten de bir öncekinden uzun sürecek gibi hissettiriyormuş. Özellikle 360'ın halefinin ömrünü bitirdiği seneyi geçmiş olması ve yavaşlamayı bırakın, hızlanmayı kestiğinin bile bir belirtisini göstermekten uzak olması bunu bana düşündürten etkenlerdendi. The Guardian yazarı Jack Schofield ve Xbox ürün yöneticisi David Hufford da görünen o ki benimle aynı fikirdeymiş. Önceki nesillerin direkt bir rekabet deneyimlerinin bu nesilde olmadığını düşünen Hufford bunun her konsol üreticisinin yavaş ve sakin davranmasına yol açtığı inancında ve ona göre bu nesil henüz orta noktasında bile değil. Schofield'in buna verdiği sebepse çok ilginç; ona göre ilk defa piyasadaki her konsol kendi kitlesi ve zenginlikleriyle kendi amaçlarına uyan bir yere ulaşmayı başardığı için bu nesil diğerlerinden çok daha uzun sürecek. Eh, Natal yoldayken katılmamak pek elde değil sanki.



"OYUNLARIN AHLAKSIZLIĞINI ALDIK"

Hugo Chavez desem size ne ifade eder? Amerika'nın arka bahçesinde kapitalizme kıl olmayı becerebilmiş bir adam? Bir diktatör? Yanlış anlaşılmış bir lider? Siyasi görüşleriniz ne olursa olsun Chavez'in oyuncular ve oyunlar için farklı bir anlamı var. O, geçtiğimiz ekim ayında ülkesinin akıl almaz suç oranlarını oyunların insanları öldürmeye yönlendirmesine bağlamış ve video oyunlarını yasaklattırmaya çalışmıştı. Nintendo'yu bencillik, bireysellik ve şiddet yaymakla suçlamış ve oyunların kapitalizmi yaydığını dile getirmişti. El Presidente yeni yılda da boş durmadı. Alo Presidente'nin ocak ayındaki bir yayınında "gençlerin PlayStation dedikleri oyunların" birer zehir olduğunu ve o oyunlara PlayStation diyen -ve su götürmez bir şekilde PlayStation'un bir konsol olduğundan bihaber olan- bu gençlerin bu oyunlar tarafından cinayet eğitimi aldığını iddia etti. Onu Mision Miranda yapmıyor muydu sanki sayın Chavez? Biz PlayStation'cular, olayı yanlış da anlamış olabiliriz tabii.



YENİ YIL DİLEĞİ: LÜTFEN NATAL BİZİ ŞAŞIRTMASIN

Bizi 2010'un, Geleceğe Dönüş 2'de anlatılan 2015 yılına doğru giden bir yol olabileceğine inandıracak tek şey olan Natal konusundaki heyecanımızı size doğru kelimelerle anlatmamız mümkün değil (denediğimizde YAÇOKGÜZELOLCAAK-YAAAA gibi bir şeyler çıkıyor). Fakat gelin görün ki yapımcılar ve oyun dünyası, Natal'ın işlemci gücü olarak ne kullanacağına dair de birtakım ikilemler yaşıyor. Geçtiğimiz günlerde yapılan bir açıklama, Natal çıktığında 360'ın halihazırda sahip olduğu işlemci gücünün %15'ini kullanacağını söylüyor. Bu da oyun yapımcılarının elinde %75 gücünde bir Xbox 360 kalacağı demek, yani diğer bir deyişle daha güçsüz oyunlar demek. Üstelik tek sorun bu da değil, söylenene göre orijinal olarak Natal'ın içerisinde bulunan ve aletin kendi işlemcisiyle taradığı bir "kemik sistemi" (oyuncuyu tarayarak ona bir iskelet oluşturan bir sistem) yüksek fiyatlar sebebiyle 360'ın yaptığı bir işlem olacakmış ve bunun anlamı da şuymuş: Var olan oyunlara Natal desteğinin gelmesi, oyun yapımcıları o oyunları baştan yapmazsa mümkün olmayacak. Kabul, bu Natal'ın etkileyiciliğinden pek bir şey götürmüyor, ama yine de şimdi Microsoft'un yanlış adımlar atmamasını daha bir sıkı dilemiyor değiliz.

MASTER



KONSOL TOP 20

Bu kadar çok yeni fikri mülk birden gelmeseydi, inme inecek listeye.



1 Just Dance
Wii Ubisoft
Savaşmayıp dans ediyoruz. Bu ayın teması bu.

Sıra	Oyun	Tür	Platform	Yapımcı
02	Wii Fit Plus	Spor	Wii	Nintendo
03	Call of Duty: Modern Warfare 2	FPS	PC, PS3, 360	Activision
04	Army of Two: The 40th Day	Aksiyon	PS3, 360, PSP	EA Games
05	Wii Sports Resort	Spor	Wii	Nintendo
06	Darksiders	Aksiyon	PS3, 360	THQ
07	Bayonetta	Aksiyon	PS3, 360	Sega
08	FIFA 10	Spor	PC, DS, PS2, PS3, PSP, Wii, 360	EA Sports
09	James Cameron's Avatar: The Game	Aksiyon	PC, DS, PS3, PSP, Wii, 360	Ubisoft
10	Assassin's Creed II	Aksiyon	PS3, 360	Ubisoft
11	New Super Mario Bros. Wii	Platform	Wii	Nintendo
12	Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
13	Borderlands	RYO	PS3, 360	2K Games
14	Forza Motorsport 3	Yarış	360	Microsoft
15	Mario & Sonic At Olympic Winter Games	Spor	Wii	SEGA
16	Batman: Arkham Asylum	Aksiyon	PC, PS3, 360	Eidos
17	Wii Play	Spor	Wii	Nintendo
18	Football Manager 2010	Spor	PC, PSP	Sega
19	Lego Batman: The Videogame	Aksiyon	PC, DS, PS2, PS3, PSP, Wii, 360	Warner Bros.
20	Pro Evolution Soccer 2010	Spor	PC, DS, PS2, PS3, PSP, Wii, 360	Konami

SULTAN 4. SELİMİYAV VS. OTTO VON BİSMİYAV

Eğer Risk oynadıysanız bir masaüstü oyuncusunun kendini ne kadar hain, kana susamış ve açgözlü hissedebileceğini biliyorsunuz demektir. Risk tam olarak da oyuncuya kendini böyle hissettirir çünkü. İttifaklar yapılır, dostlar arkadan vurulur ve savaş çanları bütün oyuncular için son gücüyle çalar. Bu hissiyatın bir video oyununa tam olarak geçirilmesini uzun süredir bekliyorduk ve EA XBLA'nın bir Risk oyunu yaptığını duyunca masaüstü oyun hayranları olarak kendimizden geçip, sevincimizi ne olduğunu anlamayan oda arkadaşlarımızla paylaşmıştık (*ehm*). Ama her şey ekran görüntülerinin açıklanmasıyla bambaşka bir havaya büründü. Evet, aşağıda gördüğünüz ekran görüntüleri Risk: Factions'tan. Evet, o bir kedi. Evet, kediler oyunda bir fraksiyon olacak. Evet, kediler, fraksiyon, evet, evet... Oyunların şirinleşmesine bir dur demek için bundan daha iyi bir gün düşünemiyorum. Kedi yahu, kedi!





ALIENS vs PREDATOR

İKİNİZDEN DE KORMUYORUM! KORKMUYORUM DEDİM!!!

-KAAN ALKIN

En karanlık gölgeleri en parlak ışıklar düşürürdü ama bu lanet olası gezegende doğru dürüst ışık yoktu. Ve karanlık belki de ilk kez içini sıkıyordu. Daimi karanlığa tek dokunan, düşmanlarının el fenerlerinden yayılan soluk ışıktı. Ağacın dallarının arasından usulca aşağıya süzüldü. Dikkatli olması gerekiyordu. Doğanın yarattığı en tehlikeli canlıydı bir zamanlar, karanlık en büyük silahıydı. Şimdiyse korkak bir kedi gibi ilerliyordu ne olduğunu bilmediği tünellere doğru. Elbet birileri ona yapılanların intikamını alacaktı. Xenomorph yalnız değildi.

İnsanlık en büyük düşmanıyla arasına giriyordu. Serpent'e karşı verilen savaşta karşılarına çıkan daha büyük bir düşmandı o. Tüm teknolojilerine, tüm güçlerine rağmen ikisinin de kökünü kazıyamamışlardı. Şimdiyse hem Serpent hem insanoğlu, kayıp Predator dünyalarından birini bulmuş, kendi amaçları doğrultusunda şekillendirmeye çalışıyordu. Onun için her şey av, inanç ve görevden ibaretti. Üçü de tehlikedeydi. Avcının avından daha önemli bir görevi vardı artık.

Burnunu her şeye sokmasıyla tanınan bir ırktan daha fazlası beklenemezdi. Xenomorph ve Predator sadece düşmanlarını harcarken, insanlık amaçlarına ulaşabilmek için kendi türüne ihanet etmekten çekinmiyordu. Kimse olan bitenin karşısında duramazken, bir çaylak gerçeğin peşinde koşturuyordu. Güçlüydü, kararlıydı. Xenomorph onu korkutmuyordu. Yörüngede Weyland-Ynati gemilerine saldıran avcılara da hak ettikleri dersi verecekti, piramide ulaşabilirse...

HIRS, İNTİKAM, GÖREV

Weyland-Yunati, Xenomorph'un peşinden koşarken yüzlerce belki de binlerce hayatın sona ermesine neden oldu. Mega şirketlerin suçluluk duygusu olmaması gerçekten normal mi? Biyolojik silah yapmak için başlayan Xenomorph kovalamacası, şirketi buraya, bir zamanlar büyük bir medeniyete ev sahipliği yapmış bu gezegene getirdi. BG-386'daki şirket yerleşim birimi bir maden kolonisi gibi görünüyordu. Fakat Predator'lerin ve Xenomorph'un ortak tarihinin yaşandığı ve unutulduğu gezegenlerden sadece biriydi. 3 ırkın yolu bir kez daha kesişiyordu. 3 elçi, 3 amaç, fakat tek bir savaş.

Aliens vs. Predator'ün hikayesi de en az benim cümlelerim kadar karışık.



Bu sert çocuk ölürse sakın üzülmeyin, bire bir aynısından 500000 tane falan var oyunda. Biraz çeşitli yapsalarmış şu tipleri.

1- Aynı anda birden fazla Xenomorph'un bu resimdeki gibi saldırmasını bekliyorsanız çok beklersiniz.

2- Şu sahnenin karizmasını oyunda hiçbir sahnede yaşayamıyor olmak içler acısı.





Bir o kadar da basit. Rebellion'un yarattığı yeni evrene kendinizi 3 farklı yoldan birini seçerek bırakabiliyorsunuz. Aynı topraklarda, aynı anda yaşanan olaylara, her seferinde bir diğerinin gözünden şahit oluyorsunuz. Maden kolonisi etrafında artan Xenomorph aktivitesini bastırmak için gezegene gönderilen çaylak bir asker, Weyland laboratuarlarında hayat bulan ve yetişkin hale gelene kadar kelepçelerle yaşayan Xenomorph, nam-ı diğer 6 Numara olarak hikâyenin bir ucundan tutabiliyorsunuz. İnsanlarla Xenomorph'un çatışması arasında, Predator avlanmaktan çok daha başka bir amaçla yer alıyor büyük resimde. Hangisiyle başlarsanız başlayın, parçaları birleştirmek için oyunu baştan sona oynamanız gerekiyor.

Nasıl başladığımın, nasıl devam ettiğimin büyük bir değişiklik yaratmadığını görüyorum oyunda ilerledikçe. Ancak ve ancak, oyunu tamamladığım zaman hangi karakterle daha rahat özdeşleşebildiğime karar verebiliyorum. Hoş bir duygu değil aslında. Çünkü oyunun başında geçirdiğim 6 saat boyunca kayıp olduğum anlamına geliyor bu durum. Evet, oyun normal zorluk seviyesinde 6 saat sürüyor sadece. Benden hızlı gidecek birçok oyuncu olduğuna da eminim. Yeni AvP, hikâye sunumu konusunda pek başarılı olmasa da, sonuna kadar oynarsanız Xenomorph ve Predator'lerin ortak tarihi hakkında biraz daha bilgi edinmenize yardımcı oluyor. Oyunun genel yapısını kavradıktan sonra, oynamaya devam etmeniz için var olan tek itici güç de bu zaten; hikâyenin tamamını görmek ve bilgi açlığı.

Oyunun genel yapısı derken neyi kastediyorum? Bildiğiniz gibi Aliens, kendi döneminin en başarılı bilimkurgu, gerilim serisi. Predator, aksiyona biraz daha fazla yüklenen, fakat bilimkurgu öğeleri barındıran, gerilimden de asla uzaklaşmayan bir yapım. Bu ikisinin bir araya gelmesiyle, gerilimin katlanarak artmasını bekliyor insan haliyle. Hele ki bu canlıların karşısına etten ve kemikten bir ademoğlu olarak çıkıyorsak. Aliens vs. Predator bu gerilimi olabilecek en düşük seviyede taşıyor ve yansıtıyor. Beyazperdede Alien ve Predator'ü yan yana getirmekte bir hayli başarısız olunduğu doğruydu ama oyunlarda tam tersi geçerliydi. Şimdiye kadar oynadığımız AvP'ler bizi yerimizden zıplatmıştı (Hayır Serpilcim korkmuyorum). Sebeplerini kurcaladığımdaysa hiç ama hiç hoşuma gitmeyen bir sonuçla karşılaşıyorum. Oyunu bileşenlerine ayırıp bakalım bir, nedir çıkan sonuç...

ASKER, SAKLANMA!

Alien filmlerinde en çok hoşuma giden şey, arka planda korkunç bir teknoloji olmasına rağmen bunun izleyicinin gözüne sokulmaması, en olmadık alet edevatın bile günlük cihazlarmış gibi kullanılmasıdır. Gündelik oldukları varsayıldığı için hikâyeyi anlatan her şeyi tek tek açıklamak durumunda kalmaz izleyiciye. Durum bu şekilde olunca şahsen kendimi izlediğim şeye daha iyi verebilirim. Karakterlerle uğraşacak, olan bitenin farkına varacak daha çok zaman olur elimde. Alien'ın dünyası ölgün, karanlık, ağır bir dünyadır. Böyle muhteşem ve insanın dikkatini dağıtmayan bir geri plan üzerine bir tane gariban asker oturttuğunuzda, zavallının elindeki hareket algılayıcının dıt dıtları dahi diken üstüne hissettirmeye yeter. Oysa AvP, korkumuzla beslenmesi gereken bu oyun, bir türlü o gerilimi yaratamıyor. Teknolojinin son harikası olmaktan uzak grafikler evrenin ölgün ve karanlık havasını iyi bir şekilde yansıtmayı başarırken, diğer detaylar söz konusu olduğunda vasatın altında kalıyor. Fakat değdim gibi, önemli olan ortamı yansıtabilmesi ki bunu yeterince iyi yapıyor. Demek ki sorun grafikler değil.

Peki hikâye mi çuvallayan? Az önce bahsettiğim gibi, konunun sunumu biraz bölük pörçük, ayrıca her oyuncu aynı yolu takip edecek diye bir kaide konmamış. Sadece önce hangi ırkı oynayacağınızla da sınırlı değil seçimler. Bir ırktan diğerine

>>

PREDATORS

Temmuz ayında gelecek filmin adı bu. Öyle bir film geliyor ki AvP filmleriyle mideniz hareketlenmediyse bu sefer kesin patlayacaksınız. İlk Predator filminin devamı olarak lanse edilen yapımın hikâyesine göre, yedi asker dünyadan kaçırılır ve Predator'lerin av partileri için kullandığı bir gezegene bırakılır. Yedi kafadar buraya daha önce kaçırılıp avlanmak üzere getirilmiş bir başka askere rastlar. Predator'ler ava çıkar ve böylece yaşam mücadelesi başlar. Ne kadar orijinal değil mi?

YOLUNU KAYBEDEMEMEK

Askerimiz bildiğiniz FPS oyunlarındaki gibi hareket ediyor. Xenomorph her tarafta yürüyebildiği gibi, sağda solda gördüğü delik ve mazgallardan da yararlanabiliyor. R2'ye basılı tuttuğunuzda Xeno focus moduna geçiyor. Bu modda hem göremediklerinizi, hem nereye gitmeniz gerektiğini görebiliyorsunuz. Ayrıca uzaktaki mazgal ve dehlizlere yakınına gitmeden tıklayabiliyorsunuz. Fokustayken düşmanlarınıza uzaktan saldırıp yanlarında bitebiliyorsunuz. Predator de aynı moda sahip. Ekranda işinize yarayacak ne varsa gösteriyor. Diyelim bir kapıyı açmak için bir cisimle etkileşime girmeniz lazım. Fokuslayarak cismin nerede olduğunu görebiliyorsunuz, hem de haritanın neresinde olursanız olun. Her ırk için geçerli olansa farklı şekillerde bile olsa, ekranda her an nereye gitmeniz gerektiğini gösteren bir ok olması. Ayrıca kuzeye, güneybatıya gibi genel bir yönlendirme değil bu. Sağa dön, sola dön, düz git, yukarı çık, sola dön şeklinde anlık olarak rehberlik ediyor. Yani oyunda kaybolmanıza ya da yön bulmanıza gerek yok. Olan bulmacalar da hazır çözülmüş geliyor bir diğer deyişle.





Bir gerilim hikayesinin en gerilimsiz anları.

ŞÖYLE BİR HEYECANLANSAM, XENO'NUN ÇIĞLIĞI OTURDUĞUM YERDE ZIPLATSA BENİ, PREDATOR BİR ANDA KARŞIMA ÇIKIP AKLIMI BAŞIMDAN ALSA

>> geçmek için oyunu bitirmeniz gerekmiyor, elinizdeki görevi tamamlayıp başka bir ırkın görevlerine atlayabiliyorsunuz. Ama üç hikâye tam olarak aynı anda başlamadığı için hepsinden birer görev oynayarak ilerlemek pek de mantıklı bir çözüm değil. Sadece daha kısa aralıklarla, aynı mekânda farklı gözlerden bakarak dolaşmış oluyorsunuz. Hikâye konusuna çok da girmek istemiyorum aslında. Dediğim gibi oyun zaten kısa ve ben de bir iki cümlede en önemli sahnelerini anlatıp kafama spoiler mührü yemek istemiyorum. Ama hayır, sorunumuz hikâye de değil. Filmlerden aşina olduğumuz gibi azar azar verilen bilgi ve boşlukları dolduran gerilimli bekleyiş formülü oyunda da bir yere kadar var. Aynı karanlık ve aynı yalnızlık hissi burada da karşımızda. Ama hâlâ korkmuyorum Serpil.

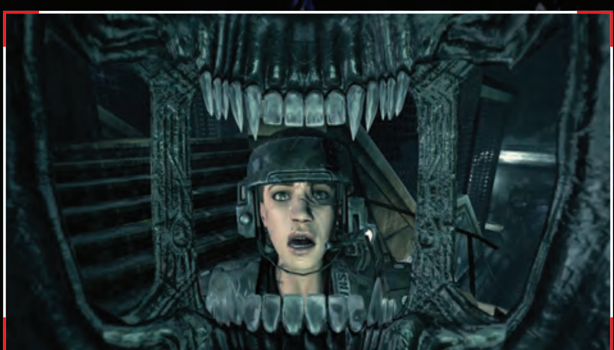
ÇIK VUR XENO'NUN AĞZINA AĞZINA

Hiç bağlamak istemediğim yere bağlamak üzereyim "oyun neden olmamış?"ın ucunu. Karanlıkta, idare eder grafiklerimiz ve enteresan iniş çıkışları olan bir hikâyemiz var. Oyuna asker olarak başladığınızı varsayalım. Xenomorph'ları temizlemek üzere gezegene iniyorsunuz. Kısa sürede takımınızla bağlantınız kopuyor ve karanlıkta tek başınıza kalıyorsunuz insanlığın tanıdığı en ölümcül yaratığa karşı. Ama hâlâ korkamıyorsunuz. Her adımınıza dikkat etme ihtiyacı duymuyorsunuz. Bir Xeno gördünüz mü mesafenizi korumaya çalışmıyorsunuz. Aksine, deliler gibi üstüne koşturuyorsunuz. Yakınına girmek istiyorsunuz. Çünkü oyun boyunca milyon kere yapacağınız iki hareketi üst üste yapmaktan başka derdiniz yok. Oyunun tüm zevkini kaçıran, yerin dibine sokan, üstüne toprak atan da bu işte. Yahu hangi aklıevvel hangi akla hizmet yaptı bu salak dövüş sistemini? Üstüme deli gibi geliyorlar. Ben diyeyim 10, sen de 20 tane Xeno var ortamda. Zifiri karanlık. Hareket detektörü aklını kaçırmış, ciyak ciyak ötüyor. Peki ben ne yapıyorum? R1'le L1'e aynı anda basıp geziyorum karanlıkta. Neden R1 ve L1? Çünkü bu oyunda blok yapmamı sağlayan tuş kombinasyonu bu. Evet Xenomorph'un hatta Predator'ün ataklarını kollarınızı siper ederek savuşturabiliyorsunuz! Savunmada hasar almıyorsunuz. Xeno geliyor patlatıyor bir tane. Blokta kalan ataktan sonra 2 saniye kalıyor olduğu yerde. Bam diye vuruyorum dipçiği anlının ortasına, kendini yerde buluyor ezik uzaylı. Kafasına tek kurşun sıkıyorum ve eriyip gidiyor hop diye.

Geçiyorum Predator'e. Yine aynı şey. Daha önceki oyunlarda olduğu gibi bir sürü oyuncağım var yine ama hiçbirine ihtiyacım yok ki. Bıçaklarım

ETKİLEŞİM DEDİĞİN

Oyunlarda enteresan canlıları kontrol etmeye ve bu enteresan canlıların çevreyle etkileşime girmesine alışığız ama zorlama etkileşimin baş ağrısı yaptığı da bir gerçek. Örneğin Xenomorph, konsolları ve kumandaları ısırıyor. Kamera ağzınızın içinden gösteriyor. Predator piramidin içindeki kumandalara zank diye bıçaklarını sokuveriyor. Askerimizse garibim insan gibi basıyor düğmelere. Madem ısırdın mı görevini yerine getiriyor bu konsollar, insanlar neden boşluklu 3000 karakter yazı yazmak zorunda kalıyor aynı işi yapmak için? Oyunda Bishop piramidin yaşı hakkında "kim bilir ne kadar zamandır burada, 10 bin belki 100 bin yıldır" şeklinde bir yorum yapıyor. 10 bin yıl önce hâlâ aynı bıçakları mı kullanıyordu bu Predator'ler? Bir yenisi gelmedi mi, zık diye uyuyor her birine kolumuzdakiler. Hem çok güvenli gelmiyor bana bıçakla açılabilen kapı muhabbeti. Olmuyorsa yapmayın canım.





0 3 asker tüm gezegeni temizleyecek Xeno'lardan, bunların haberi yok hâlâ.

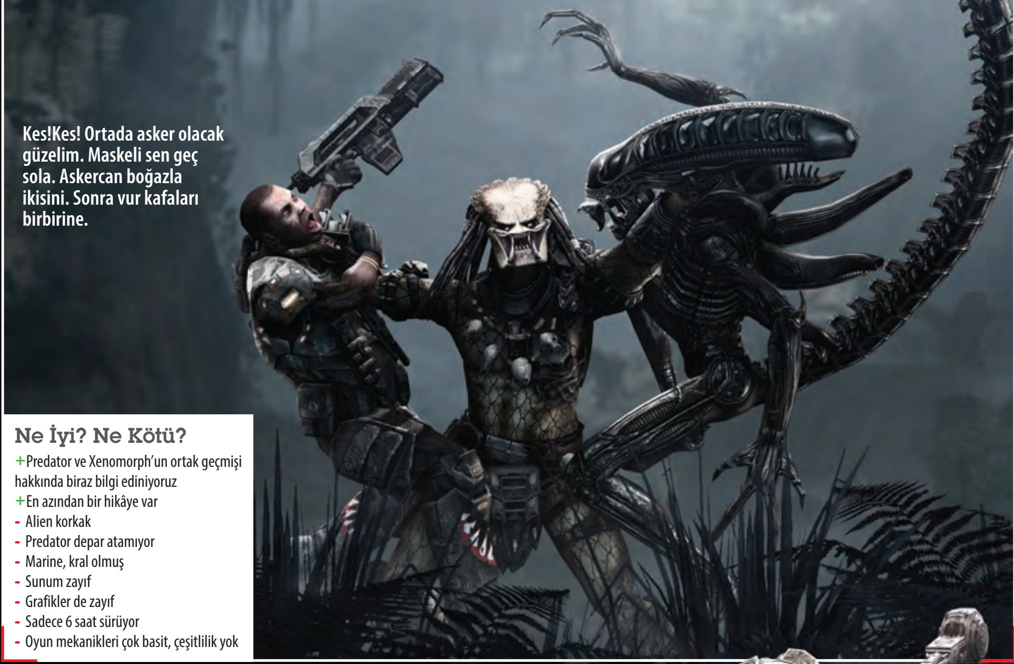


Weyland-Yutaninin Gerçek Lideri

"BUILDING BETTER WORLDS"

Gelecekte mega şirketlerin başımıza ne tür işler açabileceği hakkında fikir veren Weyland-Yutani, Nostromo ve mürettebatının kostüm tasarımlarını yapan Ron Cobb tarafından yapılmış. Ron Cobb bizim az bildiğimiz bir isim. 1937 yılında Los Angeles'ta dünyaya gelen karikatürist, ürün ve karakter tasarımcısı, illüstratör, çizer, aktör, yönetmen, yazar Ron Cobb çok iyi bildiğimiz birçok yapımda parmağı bulunan bir isim. Alien, Star Wars, The Abyss, Back to the Future, Total Recall, True Lies, The Sixth Day, E.T., Twilight Zone bunlardan bazıları. Tasarımlarının büyük bir kısmını yaptığı gibi karakter ve senaryolara da elini atmış. 90'larda Rocket Science Games'de karakter tasarımlarını yapmış. On parmağında on marifet, takibe değer bir insan kendileri kısaca.
www.roncobbdesigns.com





Kes!Kes! Ortada asker olacak güzelim. Maskeli sen geç sola. Askercan boğazla ikisini. Sonra vur kafaları birbirine.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Predator ve Xenomorph'un ortak geçmişi hakkında biraz bilgi ediniyoruz
+ En azından bir hikâye var
- Alien korkak
- Predator depar atamıyor
- Marine, kral olmuş
- Sunum zayıf
- Grafikler de zayıf
- Sadece 6 saat sürüyor
- Oyun mekanikleri çok basit, çeşitlilik yok

var kollarımda. R1+L1 yapıyorum, ardından L1, bu sefer bıçakla dalıyorum. Ne ateş edeyim, gerek yok. Bir iki saldırı sonra fark ediyorum, ben daha hızlıyım Xeno'dan. Savunmayı da bir kenara bırakıp durmadan aynı tuşu döve döve dalıyorum aralarına. Böylece Xenomorph'un kabile dansını da izlemek zorunda kalmıyorum. Dans mı? Hani dandik dövüş filmleri vardır ya, esas oğlanı 20 kişi çevirir ama salaktır hepsi, tek tek dalarlar, geri kalanlar da sıraları gelsin diye beklerken kendi kendilerine abuk sabuk hareketler yapar. Hah işte, aynı durum burada da var. Tüh Allah kahretmesin diyorum ve geçiyorum Xenomorph'a.

6 NUMARALI OYUN

Laboratuarda doğan ve büyüyen 6 Numara. Canım, zavallı 6 Numara'm benim. Karşılaştığı her canlının yüreğine korku salan Xenomorph'um. Yazık sana yazık. Oyunu en düşük zorluk seviyesinde oynuyorsanız sorun yok ama bir kademe yukarı çıkıp, oyunu 15-20 dakika Xenomorph olarak oynadınız mı, işte o zaman gerilim başlıyor. Askerleri tek tek yakaladınız mı kader sizden yana. Koparın kafasını. Ama birden fazla askere yakalandınız mı vay halinize. İstediğiniz gölgede saklanın, isterseniz tavanda baş aşağı dolanın, öleceksiniz. Her yüzeyde koşturabilmek ne kadar eğlenceliydi eskinden. Ne kadar güçlü bir silahtı aynı zamanda. Ama öyle bir kamera sistemi var ki oyunda, siz yere yaptığınız açıyı 30 dereceden fazla değiştirdiğiniz anda XYZ eksenlerinin tamamında kaybediyorsunuz kendinizi. Xenomorph oyunun en ürkütücü öğesi olacağına oyunun şapşalı olmuş. Xenomorph'tan korkamadığınız ve Xenomorph'la korkutamadığınız bir AvP oyununun ne anlamı kalır ki?

Böyle bir oyundan, hayır düzeltiyorum, bu oyundan gerilim öğesini çıkartırsanız geriye ne kalır? Hiçbir şey. Oyunu oynamadan önce gerildiğim kadar gerilmedim oynarken. Aklımda hep "konsolda FPS oynanmıyor" geyikleri yapmak zorunda kalacağım dönüp dolaşıyordu. Fakat R1+L1, L1, L2 kombosu ve akabinde gelen otomatik nişan alma şansı üç kuruşluk gerilimimi de aldı götürdü. Elimde salt aksiyon, ki o konuda da harika olduğu söylenemez, uçları birbirine dokunmayan bir asker ve bir Xenomorph hikâyesi, çok az da olsa ırkın kökleri hakkında bilgi veren bir Predator hikâyesi kaldı. İçimden bir ses onu da özetleyiver, okurun AvP'yle ilgili bütün dertlerini çöz diyor ama...

Hayal kırıklığı yaratan bir diğer an da, sözde epik olması gereken karşılaşmaların fazlasıyla sıradan, hatta figüran savaşları tadında olmamasıydı. Xenomorph vs. Predator, Marine vs. Predator, Marine vs. Queen. Peh! Şöyle bir heyecanlansam, Xeno'nun çığlığı oturduğum yerde zıplatsa beni, Predator bir anda karşıma çıkıp aklımı başımdan alsa. Heyecanlandırma potansiyeli olan sahneler bile o kadar yüzeysel geçiyor ki anlamıyorsunuz bile. Eee, ne oldu şimdi? Hmm deyip geçiyorsunuz. AvP için en iyi ihtimalle "iyi bir aksiyon oyunuydu" diyebilirim ama önceki AvP'lerin tadını aramayın boşuna.

YİNE Mİ SEN BISHOP?

Akıllarda (en azından benimkinde) Ripley kadar yer etmiş bir karakter varsa o da Aliens'ta tanıştığımız Bishop'tır. Bishop AvP'de tekrar karşımıza çıkıyor. Alien 3'te Weyland'in başında olduğunu öğrendiğimiz Bishop, oyunda olan biten hemen her şeyin sorumlusu. Seleflerinden sık sık bahseden Bishop, kendinden kaç tane yapmış, nasıl bir android manyaklığıdır bilemiyoruz ama ardı arkası kesilmiyor.



KENDİNE GEL

4 minik soruyla gerçek kimliğinizi buluyoruz. Hava kararmadan sorulara geçelim hemen.

1-Mega şirketlerde ya da şirketlerle daha önce çalıştın mı?
a. Catering işlerimize bakıyorlardı bir zamanlar.
b. Kolyede soldan ikinci ve üçüncü kafatasları şirketten arkadaşlar.
c. Maaşlar geç yatacakmış yine :(

2- Karanlıktan korkar mısın?
a. Karanlığa falan gerek yok, ben her yerde korkarım.
b. Korkmam mı? Altıma ederim karanlıkta.
c. Hee, karanlık. Şu yanındaki kutuyu uzatsana bi, üstünde şarjör yazanı.

3- Elini kullanmadan kafanı kaşıyabiliyor musun?
a. Kaşırım, ayağım vaaar, kuyruğum vaaar, yandaki yumurtadaki facehugger arkadaş vaaar.
b. Kaşırım da, kaskla uğraştırma beni şimdi.
c. Hee, kaşımak. Şu karşı duvara doğru yürü bir. Tam ortada ışığın orada dur hele.

4- Bugüne kadar gördüğün en ürkütücü yaratık nedir?
a. Annem.
b. Xenomorph.
c. Ayna var mı?

Cevap Anahtarı
A şıkları çoğunluktaysa maalesef Xenomorph'sunuz. Yumurtadan çıkınca ana şefkati pek görememişsiniz. Yıllarca saldığınız korku olduğunu sanmışsınız. Oysa karanlıkta bildiğin saklanıyorsun korkudan.
B şıkları çoğunluktaysa Predator'sünüz maalesef. Bir iki başarılı iş yapmışsınız. Ama iş hayatında kişisel ihtiyaçlarınızdan dolayı pek tutunamıyorsunuz. Karanlıktan da korktuğunuz için teknoloji yapmışsınız (hem de o tırnaklarla) görünmez oluyorsunuz.
C şıkları çoğunluktaysa Abi büyüksün, getir öpeyim elini, B'ler C'ler kaçın olm kaçın laaayn!

ÇOK OYUNCULU ORTAMLAR

Elimizdeki inceleme versiyonu sadece Debug PS3'ümüzde çalıştığı ve kendileri PSN'e girmediği için oyunun multiplayer'ını test edemedik. Tek kişilik survival modunu oynadık saf saf. Akın akın (korkmuyorum Serpil) üstümüzde gelen (önce 5, sonra 6 tane, bir de nasıl yavaş geliyorlar anlatamam) Xeno'ları temizlediğimiz modun online halinde 4 kişi oynayabiliyormuşuz. Klasik deathmatch modları var oyunumuzun. Bir oyuncunun Predator olduğu, *Quake*'in ilk modları yapılmaya başlandığından beri oynadığımız bir mod da eklenmiş. Tek enteresan multiplayer girişimse Infestation modu. Bir oyuncu Xeno olarak oyuna başlıyor. Diğer oyuncuların tamamı asker. Ölen her asker Xeno olarak anında oyuna katılıyor. Böylece sinir, stres, gerilim veriliyor insanlığa. Önümüzdeki ay PC versiyonunu incelerken online ortamların içini dışına çıkaracağız bu sayfalarda.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat / 1 gün / 1 hafta / 1 ay / 1 yıl

Multiplayer'ını henüz bilemiyorum ama tek kişilik senaryosu 6 saat. Olmaması gerektiği kadar gerilimsiz bir aksiyon oyunu.

6.9

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Rebellion > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (139TL) > **Yaş Sınırı:** +18
> **Web Sitesi:** www.sega.co.uk/games/alies-vs-predator

(Beta inceleme)

ModNation Racers

KÜÇÜK BÜYÜK DÜNYALARIN KÜÇÜK BÜYÜK ARABALARI

- ALİ SEZGİN



E3 fuarında Modnation Racers gösterildiğinde en çok heyecanlanan insanlardan biri büyük ihtimalle bendim. Arkadaşlarım, minik arabaların yarıştığı garip görünüşlü bir oyun için koltuklara tırmanıp çığlıklar atıyor olmama anlam veremiyordu. Bu konuda onları suçlamıyorum. Onlar benim gibi Nintendo'nun yeni konsolunu görmek için saatlerce uykusuz kalıp sınırlı online özellikleri olan yeni bir Gamecube ile karşılaşmadılar. Hiçbiri Nintendo 64'te tek başına *Mario Kart* oynarken arkadaşlarıyla aynı anda değişik makineler üzerinden yarışmanın hayalini kurmadılar.

Modnation Racers bu hayallerimin yeniden su yüzüne çıkmasını sağladı. Harika grafikler, oyuncuların kendi tarzını doğrudan oyuna yansıtabilmesi, çoklu oyuncu seçenekleri, kendi pistimi yaratıp internet üzerinden yayınlayabilecek olmam... Bir oyuncu daha ne isteyebilir ki? Buna rağmen zamanında Nintendo'dan ağzım yandığı için içimde biraz da olsa şüphe vardı. Bu beta inceleme o şüphe duvarlarının nasıl teker teker yıkıldığının, yerlerini alan gökkuşaklarının ve arabaları patlatan yıldırımların öyküsüdür.

Modnation Racers'ın PS3'e uyarlanmış bir *Mario Kart* mı yoksa *Little Big Planet*'ın yarış oyunu hali mi olduğu konusunda yorum yapmak zor. Dürüst olmak gerekirse oyunun betasını indirmeye çalıştığım ve bana bitmeyecekmiş gibi gelen dakikaların üstüne saatler eklendiğinde bile hâlâ bu soruyu cevaplamaya çalışıyordum. Ama sırayı bozmadan anlatacağım... Modnation Racers uzunca bir yüklemenin ardından *LBP* benzeri bir menüyle açılıyor. Kendimi internetten diğer oyuncuların rastgele girebildiği, binaların menüleri oluşturduğu bir yarış şehrinde buluyorum. Doğrudan yarışlara girmek yerine öncelikle arabamı ve karakterimi değiştiriyor, daha sonra da şehrin içinde basit hareketleri deneme-ye koyuluyorum.

Daha önce *Mario Kart* serisini oynadıysanız Modnation Racers sizi hiç zorlamayacak. Normal sürüş becerileri dışında tek bilmeniz gereken, zıplayıp yanlara kayarak arabanızı sert bir açıyla kaydırabileceğiniz. Onun dışında oynaması gayet basit bir oyun olan Modnation Racers'ın artık iyice klasikleşen "alışması kolay, ustalaşması zor" oyunlar furyasına katıldığını söyleyebilirim. Oyun içinde bulacağınız silahlarsa benzer oyunlara göre daha fazla nişan alma kabiliyeti gerektiriyor. Elbette hedefi otomatik olarak bulan füze benzeri silahlar var, ancak bunları kalkanları aktive ederek kolaylıkla savuşturabiliyoruz.



Rampalar ve yüksek uçuşlar, oyunda birinciliğin el değiştirebildiği önemli noktalardan.





Güdümlü roketler size kilitlenmişse oyun sizi uyarıyor ve buna göre kalkanınızı açabiliyorsunuz.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Grafiksel sunum
+ Sürükleyici hikâye
+ "Hints" odası
- Sığ karakterler
- Komiklik yapma hevesi
- Zorlama bulmacalar



Beta'da değiştirebilir parçaların çoğu kapalıydı ama yine de özgün tasarımlar yaratmak mümkün.

BAHÇEMDEN ÇIKAR MISINIZ Bİ ZAHMET?

Oyunu az çok keşfettikten sonra yarışlara geçmeye karar verdim. Beta versiyonunda toplam beş pist var. Eğer oyuna alışmayı, tam sürümünde iyice ustalaşmayı planlıyorsanız tüm pistleri denemenizi tavsiye ederim. Gerçi aralarında büyük farklar olduğunu ya da sizi çok sıradışı bir şeylerin beklediğini söyleyemeyeceğim. Klasik aksiyon-yarış oyunu tasarımları: Artık alakalı alakasız her oyunda karşımıza çıkan şu hızlandırıcı zeminler, dikkatsiz anınızda çarpıp yavaşlayabileceğiniz hareketli tuzaklar ve tekerlerinizi yerden kesecek bol bol rampa... Karşılaştığım en önemli /daha doğrusu tek) sorun, bölümlerin bir bütün halinde değil de ev, yol, taş, toprak tarzında ayrı ayrı parçalar şeklinde tasarlanmış olması. Bu yüzden kötü hizalanan bir atlayış veya rotanızı değiştiremeyişinize yol açacak bir roket sizi hiçbir çıkışın olmadığı bir bahçenin içine atabiliyor. Böylesi durumlar için oyunculardan çok bölüm tasarımcılarına iş düşüyor elbette, ama burada da her oyuncunun bir bölüm tasarımcısı olduğu gerçeği çıkıyor karşımıza. Yani hayattan soğumamak için, kullanıcı yapımı haritalarda bu tür sorunlarla sık sık karşılaşma ihtimaline açık olmak zorundayız.

Korkulan soruya, yani bağlantı sorunları olup olmadığına gelirsek; betayı oynadığım sürelerde genel olarak Amerika kıtasından oyuncularla karşılaştım. Haliyle bağlantı sorunları kaçınılmaz olarak karşıma çıktı. Modnation Racers'ın en kopuk bağlantılarla bile oynanabildiğini söylemekle beraber yarıştığım lag'lı oyuncuları nişan alarak vurmanın hemen hemen imkansız olduğunu söylemeliyim. Avrupa çevresinden karşılaştığım oyuncularla olan deneyimim, çok daha akıcı ve oynanabilirdi. Zaman zaman oluşan bağlantı sorunları dışında Birkaç küçük geliştirmeyle Modnation Racers Türk Playstation 3 sahipleri için harika bir online deneyime dönüşebilir. Elbette bunun için doğru adımların atılması gerekiyor.

Little Big Planet'ı bu kadar başarılı yapan hatırlarsanız platform öğelerinden çok içeriğin kullanıcılar tarafında geliştirilebilmesi olmuştu. Modnation'da bu değişim oyuncu avatarları ve pistler sayesinde oluyor. Oyunda bulunan hemen hemen herşey oyuncuyu ödüllendiriyor ve bu da kişiyi kendi içeriğini üretmeye teşvik ediyor. Kendi tasarımını yaptığınız bir araba başka bir oyuncu tarafından küçük değişikliklerle sizin adınız kullanılarak düzeltilebiliyor veya pistlerdeki küçük hataları oturup düzelten bir oyuncu bunun resmi haritada yayınlanmasına ön ayak olabiliyor.

Modnation Racers'ın şu an sahip olduğu en büyük kusur uzun yükleme süreleri. Ana menümüz başlı başına bir şehir olduğundan olsa gerek çalışma aralarında veya yatmadan önce beş dakikalığına oyunu oynama durumumuz olamıyor. Kullanıcı sözleşmesi, yükleme ekranı ve bölümün yüklenmesi derken değerli zamanınızın çoğunu kaybediyorsunuz. Oyunun grafikleri tarzına göre yeterli seviyede. Efektler elbette ki geliştirebilir. Yapımcıların acilen çözüm bulmaları gereken bir başka sorun ise oyunun yapısı ve hızından dolayı özellikle arabalardaki bireysel değişikliklerin kendilerini yeterince gösteremiyor oluşu olmuş.

Modnation Racers eksikliklerinin giderilmesi durumunda bu bahar bizi ekran başına bağlayacak önemli yapımlardan biri olacak gibi duruyor. Mario Kart için çok büyüdüğünüzü düşünüyor ama bir yandan da onu gizli gizli özlüyorsanız çaktırmadan Modnation Racers'a göz atmanızda fayda var. Kusurları çok ama düzgün altyapısı sayesinde son haliyle aklımızı başımızdan alacak bir oyun olarak karşımıza çıkabilir.

Kratos Arabadan Ne Anlar?

Modnation Racers'ın çoğu özelliği, oyunun beta olması dolayısıyla kapalıydı. Yine de bu durum yaratıcı oyuncuların harika karakterler yaratmasına engel olamadı. Katıldığım yarışlar esnasında Mario'dan Link'e, Kratos'dan Red Robin'e kadar sayısız karakterin Modnations sürümlerini gördüm. Hayalinizdeki karakteri yaratmak düşündüğünüz kadar uğraş istemiyor. Yine de uzaklarda, tepelerin ardında bir firmanın size dava açmasını istemiyorsanız, "fazla esinlenmemenizi" tavsiye ederiz.



Drift Teknikleri

Bu tarz oyunları daha önce oynamadıysanız, düzgün drift yapmanın ne gibi farklar yaratabileceğinden bihabersiniz demektir. Benzer oyunların aksine virajları yanlayarak alan bir oyuncu hız kaybetmek yerine hız kazanır. Bu süreç içinde çarptığınız arabaların dengelerini kaybedip yoldan çıkmasını sağlarsınız ki bu bile başlı başına önemli bir artıdır. Modnation Racers'daki drift özelliği, benzer oyunlara göre oldukça kolay. Tek sorun virajların fazla dik bir açıyla dönüyor oluşu. Bu durumun önüne geçmenin tek mantıklı yoluysa yanlamaya başlarken zıplayarak arabanın açısını ayarlamak ve sonra kaymaya başlamak.

Bu kadar serbest bir oyunda bile drift konusunda uzmanlaşmak, sabır isteyen bir uğraş. İlk seferde başarmak gibi hayaller kurmayın ve kesinlikle pes etmeyin. Zamanla daha da hızlandığınızı ve ustalığınız sayesinde her virajda bir iki arabayı yoldan çıkarabildiğinizi fark edeceksiniz.



> **Yapımcı:** United Front Games > **Dağıtım:** Sony > **Türü:** Yarış > **Çıkış tarihi:** 2010 Baharı



KIYAMETLE ŞAKA OLMAZ! -FURKAN FARUK AKINCI

DARKSIDERS™



Tam da kasım kasım kasılıyordum şu girişi yazarken. Dedim ki oyunun ettiği o kocaman sözlere eşlik edecek epik bir giriş olsun, okuyanı şöyle bir kolundan tutsun savursun yazının içine. Akabinde el ele tutuşan kağıt adamcıklar halinde kafamdan uzaklaştı tüm bu düşünceler. *Mahşerin Dört Atlısı* gibi, sadece bir arada kullanıldıkları zaman değil, teker teker söylendiklerinde dahi insanda bir ceket ilikleme ihtiyacı doğuran bir fenomene sırtını dayamış bir oyun en iyi nasıl anlatılabilirdi ki? "Yerin ve göğün birbirine girdiği dünyanın o son gününde, atlılar cansız bedenlerin üzerine süreceklerdi benliklerini…" falan diye girsem ve üzerine İncil alıntılarını eklesem sanki oyun değil, Memluk devletini yenmiş Ordu-yi Hümayûn zaferini anlatırmış gibi olacaktım. Sonra bu kadar büyük lafın üzerine, taş çatlasın iki paragraf sonra "kırmızı kapıdan kurdeleyi almadan geçemiyorsunuz, oyunun bulmacaları da böyle böyle hehe" diye devam ettiğimde hep birlikte sinirimiz bozulmayacak mıydı? Yani arkadaş, öyle formüller buldu ki oyun yapımcıları… Kalede gırtlak kanseri olmaya ramak kalmış davudi sesli bir anlatıcı abi, geri dörtlüde sopranoları ve baritonlarıyla kocaman aryalar, orta sahada paralel, meridyen nedir bilmeyen ve kafaları gökten çıkan büyüklükte tanrımsı varlıklar… Derken, en azından kümede kalmayı garantileyen oyunlar çıkmaya başladı ardı ardına. İyi ki bir *God of War* icad olundu yani… Koy bu formülü, sofrada tuzluk uzatma simülasyonunu bile epik oyun diye yutturursun, yemin ederim. Karıştır yerle göğü birbirine, tamamsın, bir anda elinde tuttuğun gamepad'in ifade ettiği tüm modernist tezleri bir kenara bırakıp ekrandaki kan banyosunu alkışlamaya başlarsın.

1500 yıllık vahiy çevirilerinden kaçarken, bir başka yorucu girişe imza atmış bulunan bendenizi içtenlikle tebrik ederek, Darksiders'ın taş gibi bir aksiyon oyunu olduğu itiraf etmek istiyorum. Acayip eğlendim oynarken, konsolun alnına para yapıştırasım geldi, o derece. Yukarıdaki girişin tek sebebiyse oyunun kendini fazla ciddiye alıyor olması. Her neyse, eğer aramızda "habire duyarız da, kimdi ulan bu mahşerin atlıları?" diye soran varsa, takriben iki sayfa çevirip ulaşabilecekleri OGZPedia sayfaları onları bekliyor. Biz oyuna geçelim. Oyun piyasaya çıkalı beri birilerinin çenesi düştü: Vay efendim oyunda *Zelda* göndermeleri varmış, vay paşam kıyamet tasviri böyle olurmuş (sanki Marc Chagall kendisi…). Olmuş oyun, ama bir yere kadar.

PREMATÜRE KIYAMET

Darksiders, her ne kadar Hıristiyanlık ve Pagan mitlerinden esintiler taşısa da kendi işini kendi görüyor ve yeni bir hikâye yaratmayı başarıyor. Cennet ve cehennem krallıklarının bile üzerinde bir güç olan Charred Council, bu ilahi savaş arasında denge unsuru olmaları için atlıları kullanıyor. Kısacası bizim atlılar ne iyi ne de kötüler. Charred Council krallıklar arasında bir ateşkes ortamı yaratmaya çalışsa da bu savaşta üçüncü bir gücün de belirleyici olacağını öngörür. Her ne kadar dünyanın sonunu, yani kıyameti yönetecek olsalar da yeryüzünde şeytani varlıklar peydah olur. Yani Kıyamet, atlıların bilgisi dışında çok önceden kopmuştur. Güçleri ellerinden alınır ve dünyaya sürülürler. Biz fetih, hastalık, ölüm gibi atlıları hiç sallamayarak direkt SAVAŞ'a salça oluruz ve intikam peşinde atımızı sürmeye başlarız. In-ın-ın-ıın!

Yolumuz kanlı ve zorlu bir yol. Aksini de beklemiyorduk zaten. Kahramanımız Savaş'la birlikte, kâh ganyan bayiine gidecek ve atımız Yıkım'ın üzerine altılı oynayacağız, kâh "Savaş" deyince mahalleden arkadaşını hatırlayarak bu berbat espriyi yaptığı için michbro'nun kafasını haydarla ezeceğiz. Bunun dışında oyun açık uçlu, görece derin bir savaş sistemine sahip (tutuyorum kendimi) ve geniş bir silah yelpazesi sunuyor. Amacımız intikam, hem de tanrısal varlıklardan. Tuzluğu uzatır mısınız?

O kadar 'kıyamet' dedik, bunun üzerine bitik bir dünya üzerinde olduğumuzu hatırlatmama gerek yok sanırım. Etrafta şeytani varlıklar kol geziyor ve hepsi de bize düşman. Hainler! Yapmamız gereken şey onları pataklamak. Oyunun bu bölümü tam komboseverlere göre. Düşmanlarınızın kafasını patlatmak konusunda elinizi korkak alıştırmanıza hiç gerek yok. Her ne kadar tanrısal güçleri elinden alınmış olsa da, o hâlâ savaşı temsil eden >>





Sandıktan çıkan mavi enerji. Arayın ve bulun. İhtiyacınız olacak.



1- Bir bulmaca çözülüyor.

2- Oyunda sadece uçarak tamamladığınız görevler de var.





>> mahşer atlısı ve elinde Chaoseater (Kaos yiyen) adlı hayvani bir kılıç taşıyor. Savaş'ın yakın çatışma konusunda pek bir sorunu yok. Oyunun akıcı savaş sistemi sayesinde düşmanlarınızın arasında dans ede ede kasaplık vazifenizi yerine getirebilirsiniz. Ancak asıl eğlence kaybettiğiniz güçlerinizi geri kazanmaya başladıkça ve yeni silahlar edindikçe başlıyor.

Oyunun haritaları oldukça geniş. Geniş ama yolunuzu kaybettirecek kadar da değil, hatta oyun kimi zaman oldukça çizgiselleşebiliyor. Yine de keşif isteğinizi gıdıklayacak büyüklükte olduğunu söyleyeyim. Haritaya sürpriz saklamak konusunda da çok cimri davranmamış yapımcılar. Genel olarak oyunun mantığı, yeni güçler elde edip daha önce gidemediğiniz yerlere gitmek üzerine kurulu. Yeni görevler almak içinse tüm yolların kesiştiği Crossroads'u kullanıyorsunuz. Bu minvalde Darksiders'ı birkaç parçaya ayırmak mümkün. Hani yazınının başında bir *God of War* lafı etmiştim, sonra da *Zelda* demiştim ya, işte Darksiders birkaç oyun türüne birden aynı anda ev sahipliği yapmaya çalışıyor. Zaman zaman kendinizi bir platform oyununun içinde hissetmeniz olası. Zira bazen bütün harita koca bir bulmaca haline gelebiliyor. Kısacası platform ve bulmacaların da en az aksiyon kadar ağırlıklı olmasını bekleyebilirsiniz. Aslında bakarsanız bu ikisini gayet de iyi dengelemiş yapımcılar. Oyunun ritmini çok da düşürmeyecek sıklıkta, hafif tonda bulmacalar serpiştirmişler etrafa. Hani ne çok zor, ne de çok kolay bu bulmacalar. Sizi gerizekâlı yerine koymadan eğlenmenizi sağlıyor. Tahmin edebileceğiniz gibi, genellikle yeni elde ettiğiniz güçlerle çözebiliyorsunuz çoğu bulmacayı.

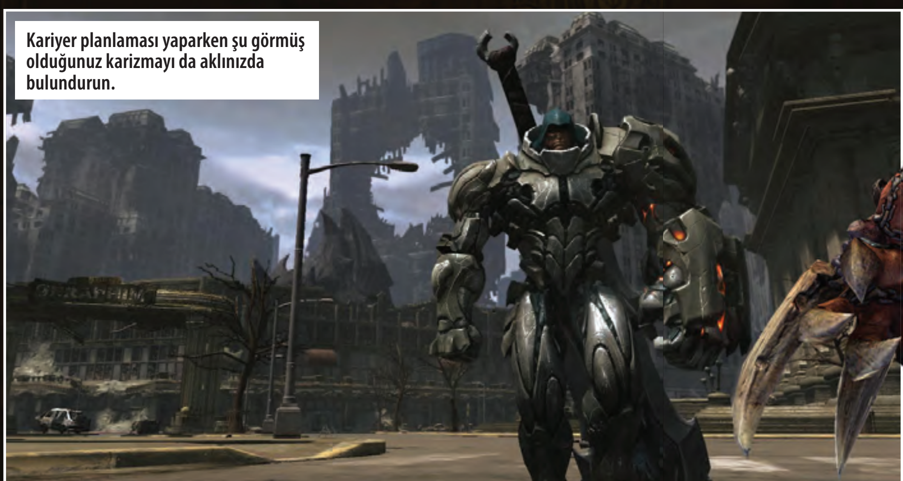
SERT ÇOCUK MUSUN SEN?

Oyunun ilk safhalarında, çatışmalarda kullanacağınız tek oyuncak elinizdeki ağır kılıç. Chaoseater gerçekten ağır bir kılıç. İki elle kullanılıyor ve doğal olarak kahramanın çıkardığı kombolar buna göre şekilleniyor. İlerleyen bölümlerde yeni silahlar edindikçe farklı kombolar da çıkarabilmeye başlıyorsunuz. Her bir silahın kendine özgü dövüş stilleri var. Fakat elinizdeki silahları semerinden boşanmış eşek gibi sallamak yerine, aynı anda düşmanın saldırılarından kaçmayı, blok yapmayı ve kontra çekmeyi denerseniz daha bir mutlu olursunuz. Oyunun çok büyük bir kısmı dövüş üstüne kurulu ve tüm hareketleri yapmayı öğrenmeden pek de keyfi çıkmıyor açıkçası.

Savaş'ın sahip olabileceği silahlar sadece abartı işlemeli, antik çağ silahları değil. Onun adı Savaş yahu, elbette ki her türlü silahı kullanabilecek. Günümüzün modern silahlarını da kullanabiliyorsunuz kısacası. Bu da menzilli silahlarınız da olduğu anlamına geliyor. Kullanması son derece zevkli olan bir altıpatlar, bumerang gibi attığınız zaman geri gelen bir bıçak da diğer ağır silahları tamamlıyor. Bazı silahların bulmaca çözümleri için gerekli olduğunu da tekrar hatırlatmakta fayda görüyorum. Aksiyon oyunlarında tecrübeli ve yılların eskitemediği bir isimseniz farklı düşmanlara, farklı taktik ve silahlar gerektiğini bir süre önce tahmin etmiş olmalısınız.

Peki, bu adamın atı nerede? Yıkım dedik ya az önce… Savaş'ın karizmatik bir de atı var, adı da Ruin (War – Ruin – Chaoseater… Sert çocuk seni…). Yıkım, haritada yalınayak dolanmaktan fenalık geçirdiğiniz zaman istediğiniz yere hızlı gitmenizi sağlayarak imdadınıza yetişiyor. Özellikle açık alanlarda etrafınız düşmanlarla sarılıyken Yıkım'ın saldırıları etrafı çok daha rahat bir şekilde temizlemenizi sağlıyor. Atı sürmesi de gerçekten çok zevkli. Gaza geliyorsunuz bir şekilde… Garip tabii…

Dedik ya onun adı Savaş diye… İlla ki silahlarla saldırmak gibi bir zorunluluğu yok kesinlikle. Doğru tahmin evet, büyü gücüne dayalı saldırılarınız da bulunuyor. Wrath (gazap… uuu daha da sert çocuk…) kullanabileceğiniz büyü gücünü gösteriyor. Klasik bir şekilde, savaştıkça içiniz öfke doluyor ve çok daha güçlü saldırılarınızı kullanabilir hale geliyorsunuz. Elbette başta kaybettiğiniz güçleri geri kazandıkça öylesine güçlenmeye başlıyorsunuz ki şeytan meytan dinlemeyip sinek



Kariyer planlaması yaparken şu görmüş olduğunuz karizmayı da aklınızda bulundurun.



gibi ezmeye başlıyorsunuz milleti. Bir de epeyce sonradan edineceğiniz War's Chaos (Savaşın Kaosu) formunuz var. Düşmanlarınızı alt ettikçe bu güç dolmaya devam edecek ve Savaş'ı asıl güçlü formuna sokabileceksiniz. Oyunun bu kısmı gerçekten epik olmuş. Savaş, gözünüzün önünde kor alevler saçan koca bir yaratığa dönüşüyor. İşte bu noktadan sonra zarar verilemez hale geliyorsunuz. İsterseniz 20 düşmanla aynı anda kapışıyor olun, kesinlikle en ufak bir darbe hissetmiyorsunuz. Aynı zamanda darbeleriniz de çok daha ağır ve ölümcül oluyor.

KAN YAĞIYOR GÖKTEN, KAN!

Oyunun genel karakteristiği şu: Vahşet. Ve Darksiders'da vahşetin pek de estetik göründüğünü söyleyemeyeceğim. Düşmanlarınız ölüme yaklaştıkları anda onlara son bir bitirici darbe indirebiliyorsunuz. Ortalık mezbahaya dönüyor. Bazı iri düşmanlarınızıysa direkt sersemletip kullanmaya başlayabiliyorsunuz. Biniyorsunuz 20 metrelik gulyabaniye, tekme tokat Allah ne verdiyse girişiyorsunuz etrafa. Korkunç zevkli. Artık karşınızda kolay kolay durabilecek birini bulamıyorsunuz neredeyse.

"Neredeyse" diyorum, çünkü boss'ların yaşattığı cehennem dakikalarını unutmuş değilim. Tümünün aklımı başımdan alan zekâ ürünü dövüşler olduğunu söyleyemeyeceğim, hatta bazıları ucuz numaralarıyla gerçekten sinir bozucu olabiliyor. Ama genel olarak bakınca eğlence faktörü yine baskın çıkıyor. Boss savaşları tekme-tokat girişmekten ziyade, bulmaca gibi tasarlanmış. Kime hangi silahla saldıracağınızı ve düşmanların zayıf noktalarını bulduğunuz anda gerisi kimin enerji barının önce tükeneceğine bakıyor.

Düşmanlarınız öldüğü zaman arkalarında sizin için çok önemli olan birtakım enerji huzmeleri (huzme, evet) bırakıyorlar. Üç tip enerjiyle karşılaşıyoruz. Yeşil olan sağlığınızı düzeltirken, sarı olan Wrath miktarınızı artırıyor. Mavi olansa oyun içi paraya tekabül (tekabül, yaa) ediyor. *Resident Evil 4*'teki unutulmaz tüccar abiye özenen ancak benim oyun boyunca illet olduğum (siz olmayabilirsiniz) Vulgrim'in işlettiği dükkânlardan (kıyamet zamanı orta yere dükkân açan varlığa ne desem boş), büyü güçleri, silah yükseltmeleri, yeni kombolar, sağlık ve wrath iksirleri edinebiliyorsunuz. Hani keşif falan demiştim ya yazının başlarında, işte bu gezintileriniz sırasında dört bir yana dağılmış kalıntıları bulup satarak paraya çevirebiliyorsunuz. Ayrıca etrafta sandık gibi şeyler görürseniz gidin açın mutlaka, içinden enerji çıkıyor. Son olarak dört adet mühür parçasını her toplayışınızda Savaş'ın sağlığı ya da wrath barı artıyor.

NEREDE O ESKİ KIYAMETLER?

Oyun genel olarak karakter sahibi, evet. Yalnız yukarıda saydığım hiçbir özelliği ilk defa duymuyorsunuz. Ve yine, yukarıda tanıtımını yaptığım (şu elimde görmüş olduğunuz…) hiçbir özellik türünün en iyi örneği değil, sadece iyi uygulanmış hali. Bu da Darksiders'ı ortalamanın biraz üzerinde bir aksiyon-macera oyunu yapıyor. Grafikler de hiç fena değil ama çok daha karanlık bir palet kullanılabilirdi. Bu elbette ki oyunun yaratıcısı Joe Madureira'nın çizgi-romancılık geçmişinden kaynaklı bir tasarım tercihi ancak CG videolar ve oyun içi grafikler arasında çok ciddi bir karakter farkı var. Bu açıdan bir bütünlük yakalanabilseydi Darksiders'ı biraz daha sevebilirdik. Yine de sanat yönetimine diyecek sözüm yok. Bu arada Mark Hamill de iyiden iyiye oyun dünyasının sesi oldu, *Arkham Asylum*'da Joker'i seslendirdikten sonra burada da The Watcher olarak karşımıza çıkıyor. Sonuç harika, sadece Watcher değil, oyundaki tüm seslendirmeler başarılı olmuş, tebrik etmek gerek.

Darksiders "epik" oyunlar zincirinin son halkası. Tanrısal, kanlı, büyük… Ve bu ağır sözcüklerin yanında eziliyormuş gibi görünse de "eğlenceli". Fakat size bir şey söyleyeyim mi, bu oyunu güzel yapan yanı o epik pozları değil, eğlenceli olması. O yüzden hiç telaş etmeden ve eğlenceli bir aksiyonun ötesinde bir şeyler beklemeden karşısına geçerseniz sonuç çok tatmin edici olacaktır. Şimdiden iyi eğlenceler...

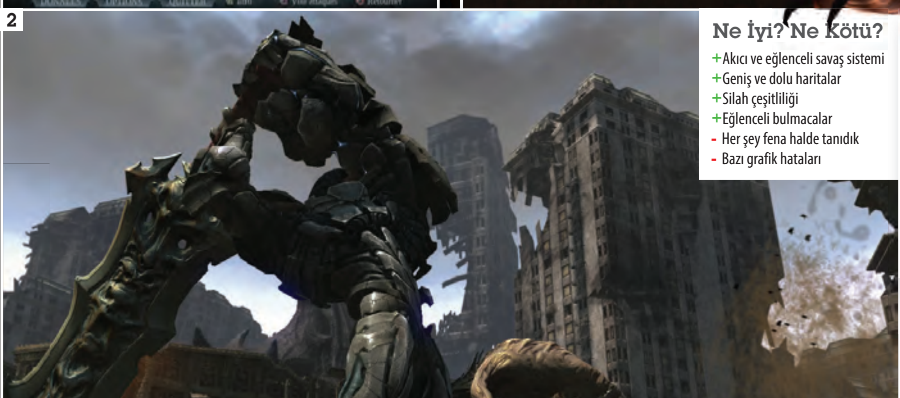




ÇİZGİSELLİK KIŞLASI

Çizgi derken çizgi romanı kastediyorum. Marvel evrenindeki Apocalypse'i biliyorsunuzdur. Ne kadar pis ve güçlü bir kötü olduğunu da hatırlıyorsunuzdur o zaman. Dört Atlı, direkt bu büyük kötüye hizmet eden karakterler olarak çıkıyor karşımıza Marvel evreninde. Hikâyeye göre Apocalypse, İncil'deki dört atlıyı bularak manipüle ediyor ve atlılar böylece değişim geçirerek kötülüğün emrine giriyor. Ne kadar korkunç, değil mi? Normal formlarının ötesinde mutant olarak anılıyorlar hikâye boyunca. Ölüm, hastalık, savaş ve kıtlık ilk olarak 1974'te görülmüş sayfalarda.

1


2


Ne İyi? Ne Kötü?

+ Akıcı ve eğlenceli savaş sistemi
+ Geniş ve dolu haritalar
+ Silah çeşitliliği
+ Eğlenceli bulmacalar
- Her şey fena halde tanıdık
- Bazı grafik hataları

3


1- Mavi enerjiyi bu ekranda harcayıp silahlarınızı geliştirebilirsiniz.

2- Kaos yiyen diye bahsettiğimiz bu işte.

3- Şu toynakları yiyen iflah olmuyor tabii bir daha.

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Vigil Games > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 18+
> **Web Sitesi:** www.darksiders.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Aynı anda birçok şey olmaya çalışan, eğlenceli ve sürükleyici bir macera. Aynı anda olmaya çalıştığı her şeyi iyi yapamasa da…

8.0

PC PS2 PS3 Wii 360

OGZPEDIA



MAHŞERİN DÖRT ATLISI

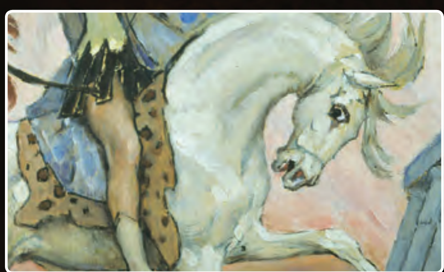
MİTOS YA DA GERÇEK… ONLAR ASLINDA KİM?

Sürekli duyarsınız da kim olduklarını bir türlü bilemezsiniz. Belki de gizemleri buradan geliyordur, kim bilir? Ama onlar varlar, aramızdalar ve gerçekler. Belli ki alfa ve omega arasındalar. Hayatın içinde sürüyorlar atlarını çoktandır. İncil yazarlarından Yuhanna'nın Patmos adasında gördüğü bir vizyondan çıkıp bugüne kadar atlarını sürmeye devam ediyorlar. Yuhanna'nın vahiy bölümünde kayıtlılar. Kıyamet günü ortaya çıkacaklarına inanılır. Darksiders evrenindeyse cennet ve cehennem krallıkları arasındaki savaşın dengesi olarak beliriyorlar. Çok da uzak bir yorum değil aslında. Zira İncil'de de, biri hariç, tamamen kötücül varlıklardır.

BEYAZ AT

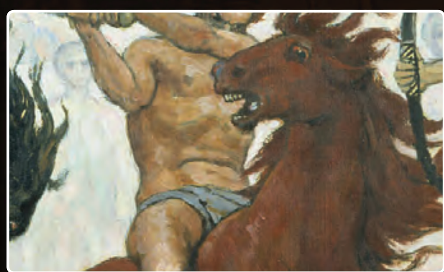
Kutsallığı ve fethi temsil eder. İsa'nın kral olarak hazır bulunuşudur aslında. Onu yayından ve başına taktığı taçtan tanıyabilirsiniz. Gücü *yenmekten* gelir. Asıl görevi fethetmektir. Garip bir şekilde hem kötülüğü hem de iyiliği temsil ettiği düşünülür. Çünkü 6. vahiyde beyaz atlı *fetih* olarak gelirken, 19. vahiyde İsa beyaz at üzerinde belirmektedir. İyilikten kasıt fetihken, kötülükten kasıt iç savaşlardır.

Şimdi nerede?
İç savaş olan her yerde. Liberya'da, Uganda'da. 1992'den beri Afganistan'da, 1991'den beri Somali'de, 1990'dan beri Senagal'de, tam 56 yıldır Kolombiya'da, 2003'ten beri Sudan'da, 1988'den beri Osetya'da, 1981'den beri Peru'da ve tam 52 yıldır Filistin'de, 1969'dan beri de Filipinler'de sürüyor atını. Kısacası halkların birbirine düştüğü her yere dikkatli bakıldığı zaman o görülebilir.



KIRMIZI AT

Savaşın ve akan kanların habercisidir. Kırmızı








renkte ve devasa bir kılıç taşır. Savaşlar ve çatışmalar onun eseridir. Ne zaman başlayacağına, neden başlayacağına ve ne zaman biteceğine o karar verir. Kaç kişinin öleceğine de… Yeryüzüne en sık inen atlı o olsa gerek.

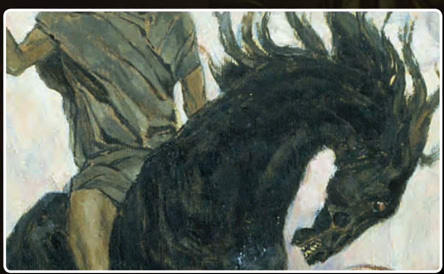
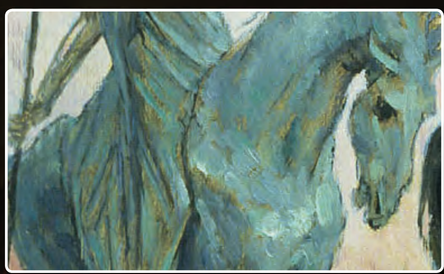
Şimdi nerede?
Nerede büyük savaşlar varsa, o oradaydı. Dünya savaşları başta olmak üzere… Sanıyoruz ki şu anda Amerika'nın el attığı çoğu yerde kızıl atlı sürüyor. En son Haiti depreminden sonra görülmüş, Afganistan ve Irak'ın ardından…

SİYAH AT
Onun gezdiği yerlerde kıtlık, açlık ve yoksulluk kol geziyor. Onu terazisinden ve ölüme yakınlığı simgeleyen renginden tanıyabiliyoruz. Belli ki o da yeryüzünden hiç eksik olmuyor.

Şimdi nerede?
Çok uzun bir zamandır Afrika'ya yerleşmiş, çevresine fakirlik, açlık ve kıtlık saçıyor… Burma ve Hindistan'ın bazı bölgelerinde ve Ortadoğu'nun içlerinde de dörtnala koşturduğu biliniyor.

SARI AT
Sarı derken, solgun, soluk at demek daha doğru aslında. Mahşerin son atlısı ve her şeyiyle ve saf olarak ölümü taşıyor. Salgın hastalıkları ve zamansız, beklenmedik ölümleri, cinayetleri simgeliyor. Onun at sürdüğü topraklarda ölüm, öldürülme ve vakitsiz ölümler yaşanıyor. Elinde belirgin herhangi bir silah taşımıyor. Ama binicinin yüzünü tahmin edebiliyorsunuz.

Şimdi nerede?
Her an, her yerde. New York sokaklarında mesai yapıyor, yollarda, cehaletin koynunda, silahla kutlanan düğünlerde...




BAŞKA NERELERDE KARŞILAŞTIK?

Marvel süper kahramanlar serisinde, Apocalypse'e hizmet eden dört kişilik bir takım olarak, İskoçyalı dizisinde bir grup ölümsüz olarak, Modern Warfare'de aşırı milliyetçilerin dört kişilik kafa takımı olarak, World of Warcraft'ta Naxxramas'ta, 1921 tarihli bir İkinci Dünya Savaşı filmi olarak, 1962 yılında orijinal filmin bir yeniden çevrimi olarak ve en son geçen yıl Dennis Quaid'in başrolünü oynadığı bir film olarak… Kimi adını, kimiyse direkt karakterlerini Mahşerin Dört Atlısı'ndan aldı. Popüler kültürün bir öğesi olarak içine düşülen bir fikir havuzunu andırıyor atlılar… Bir de 3DO tarafından yapılan bir oyun vardı ve PlayStation 2, Xbox, Gamecube ve PC'ye çıkacaktı. Firma batınca, proje de bilinmezliğe sürüklendi…

The Four Horseman

Metallica'nın 1983 tarihli Kill'em All albümünden, Dave Mustaine'in miras bıraktığı şarkıdır. Aslında parçanın adı The Mechanics'miş ve sözleri farklıymış. Fakar Mustaine gruptan kovulduktan sonra, şarkının sözlerini değiştirmişler. Pek de fena olmamış aslında… Şarkıda grup elemanları kendilerini direkt olarak Mahşerin Dört Atlısı olarak resmediyor ve dünyanın sonunu getiriyorlar. Zaman, kıtlık, hastalık ve ölüm olarak çıkan grup elemanları, direkt İncil'deki atlıları kullanmak yerine şarkı sözleriyle birlikte atlıları da yorumlamışlar. Rahmetli Cliff Burton'ın vokal desteği de arkada geçişlerde duyulabiliyor. Sanıyorum ki sarı atlı giderken onu da götürdü…



Army of Two: The 40th Day

İKİ KİŞİLİK YALNIZLIK HİSSİ -ALİ SEZGİN

Yıllar önce, "oyunların geleceği, senaryoların ortaklaşa oynanmasına olanak veren projelerde" dediğimde herkes gülmüştü. Bunun bir sebebi de söz konusu açıklamamı, yanlışlıkla gittiğim Muhabbet Kuşu Severler Derneği'nde yapmam ve içeride muhabbet kuşundan çok rulet masası olmasıydı belki. Ne olursa olsun zorluklar beni asla yıldıramadı. Rulet masasına sahip daha pek çok dernek gezdim ve derdimi anlatmaya çalıştım. Kimileri dinler gibi yaptı, kimileriyse oyununa devam etti. Yaklaşık altı ay kadar süren bu eylemlerimin sonunda polisin aslında beni kaçak kumarhaneleri bulmak üzere yem olarak kullandığını öğrendim, geç de olsa. Ama fikrim değişmedi, takım halinde oynamaya inancımı hiç kaybetmedim (bir tek polislerle olmuyormuş).

Yukarıdaki paragrafın hiçbir anlam ifade etmediğinin, en iyi ihtimalle sadece kafanızı karıştırdığının farkındayım. Army of Two serisinin ilk oyununu oynadığımda ben de aynı hislere kapılmıştım. Tepeden tırnağa zırha bürünmüş iki tane psikopat, paralı asker olarak Afganistan'dan Çin'e çeşitli hedefleri yok ediyorlardı. Çalıştıkları firmadan kazık yiyen ikilimizin ilginç bir hikâyesi vardı gerçi ama ne yapımcıların ne de oyuncuların bunu pek umursadığını söyleyemeyeceğim. Army of Two, en yakın arkadaşınızı evinize davet edip kimin düşmanı çekeceği üzerine kavga etmekle ilgiliydi, karşınıza çıkan ve silah tutacak yaştaki herkesi öldürmekle alakalıydı.

BİZ, TAM İKİ KİŞİYİZ...

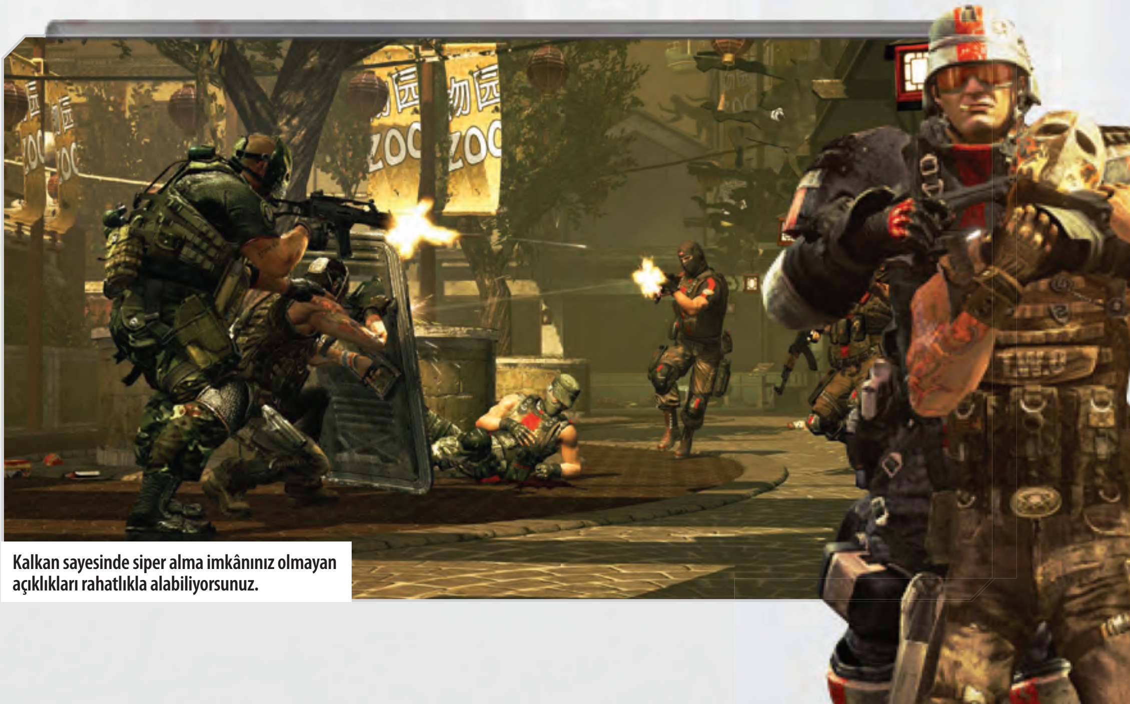
İkinci bölüm olan Army of Two: The 40th Day, senaryoyu kaldığı yerden devam ettiriyor. Büyük ihtimalle ilk oyunu oynamadığınız için olayları kısaca anlatmam gerek: Evrenin en azılı paralı asker ikilisi Tyson Rios ve Elliot Salem çalıştıkları firma tarafından aldatılınca "TWO" isimli (Toplam IQ'ları bir gorille zar zor rekabet eden ikilimizin böyle klişe bir ismi bile bulması başarı aslında) kendi şirketlerini kuruyorlar. Çin'in Şanghay şehrinde aldıkları bir işin üzerindeyken değişik paralı asker firmalarının ortaklaşa kurduğu koalisyon şehrini işgal edip önlerine gelen herkesi öldürmeye başlıyorlar. Muhteşem ikilimiz için basit bir iş gezisi olarak başlayan bu yolculuk, böylece bir hayatta kalma mücadelesine dönüşüyor.

Karakterlerimiz; çam yarması Rios ve gereksiz insan Salem. Bu iki karakterin oynanışta farkları yok ama davranışları ve konuşmaları sayesinde az çok kendilerine uygun bir kaftan biçebiliyorsunuz. Army of Two tamamen bu iki karakterin takım oyununa dayalı olarak ilerliyor. Oyunun en ilginç özeliğiyse esas olarak devasa online oyunlardan bildiğimiz "agro" sistemiyle geliyor. Karşınıza çıkan düşmanlar aynı anda iki kişiye birden ateş edemeyen amatörler olduğundan, sizin takımdan biri sağlam vurmaya ya da rastgele etrafa kurşun yağdırmaya başladığında dikkatleri üstüne çekiyor. Bu sayede boşta kalan elemanınız düşmanların arkasından dolanabiliyor veya daha rahat atış yapabileceği bir noktaya geçebiliyor.

İlk oyunda ortaklaşa oynanış mantığı tamamen bundan ibaretti ama The 40th Day'de çeşitlilik fazlasıyla artmış. Artık katliamlarla yaşayan (ya da ölen) bir şehrin içindeyiz ve sadece düşman kesmekle yetinmek zorunda değiliz, istersek sivilleri kurtarma görevleri de alabiliyoruz. Bu gibi durumlarda rehinelerin tutulduğu bölgeye gizlice sızıp takım liderlerini ele geçirerek diğer askerleri teslim olmaya zorlayabiliyoruz mesela. Aynı mantıkla, biriniz adamı tutarken, diğeriniz keskin nişancı tüfeğiyle kalanların canına okuyabiliyor. Oyuna getirilen bir diğer yenilikse doğrudan *Zor Ölüm* filmlerinden kopup gelmiş. İlk filmin finalini hatırlıyor olmalısınız; karısını rehin alan kötü adamı haklamak için McClane ellerini başının üzerine alarak ona yaklaşır ve sonunda sırtına sakladığı silahı hızlıca çekip adamı tek kurşunda yere serer. Benzer sahneleri Army of Two'da da görmek mümkün. Genelde bir kişi teslim olur gibi yapıp dikkat çekerken diğer eleman uzaktan ateş etmeye başlıyor ve teslim olan karakter de tabancasını çekip aksiyona katılabiliyor.

DÖRT KOLLU BİR UCUBEYİZ

Army of Two: The 40th Day serinin ilk oyununa göre çok daha derin olmaya çalışıyor. İşgal edilen bir şehirde ölüm kalım savaşı verdiğinizden olsa gerek, zaman zaman ahlaki sınırlarınızı zorlamanız gerekiyor. Güçlü bir keskin nişancı tüfeğini almak için bir çocuğun hayatını tehlikeye atıp atamayacağınız veya birkaç tane düşman eksiltmek için sivillerin ölümüne göz yumup yumamayacağınız gibi gündelik hayatta karşınıza çıkmadığını umduğum sorularla oyun boyunca boğuşuyor olacaksınız. Tahmin edebileceğiniz üzere zamanla kararlarınızın değişik sonuçlarıyla da karşılaşabiliyorsunuz. Bir sivili düşmanlarınızın üzerine yem olarak gönderdiğinizi televizyondan şans eseri gören bir görevli size kapıyı açmayabiliyor veya normalde yanınızda olup size destek vermesi gereken bir karakter tam aksine size karşı savaşabiliyor.



Kalkan sayesinde siper alma imkânınız olmayan açıklıkları rahatlıkla alabiliyorsunuz.

Ahlak sistemi oyuna fazlasıyla derinlik katıyor olmasına rağmen dürüst olmak gerekirse ben bu durumu pek sevmedim. Aksiyonun zirvelerde dolaştığı, hemen hemen her saniyesinde patlamaların ve ölümlerin harala gürele yaşandığı bir oyunda, yapımcıların bizden durup yaptıklarımızın sonucunu düşünmemizi beklemesi bana saçma geliyor. Bir de Rios ve Salem'in ilk oyunda çizilmiş olan belirgin birer karakteri var; ikisi de sert görünümlü iyi insanlar. Bunu seçimlerimizle değiştirmeye kalkmak bana anlamlı gelmiyor. Nitekim bilinçli olarak kendilerini kötü yola itmeye kalktığımda gayet ironik bir şekilde karakterler yaptıkları hareketleri sorgulamaya başladı. Tamam, verilen kararların sonuçları gerçekten ilginç oluyor belki ama bu saatten sonra çıkıp Rios ve Salem'in kötü adamlara dönüştüğüne inanmamı beklemesin kimse.

Seriye yapılan değişikliklerin sevmediğim bir yanı da oyunun bir anda gereksiz bir ciddiyet kazanmış olması. Army of Two insanları kurtarmak veya hayatta kalmakla ilgili bir oyun olmamalıydı. Aksine bütün olay ilk oyunda olduğu gibi üzerinize yirmi küsur intihar bombacısı koşarken sırt sırta verip onları havaya uçurmak, üstüne hiçbir şey olmamış gibi yumruk tokuşturmakla kalabilirdi. Oyundan bunu alıp yerine bolca vahşet ve asık surat koyduklarında geriye sadece sıradan bir shooter kalıyor.

İKİNİN ÇARPANLARI

Aslına bakarsanız eklenen modlardan atmosfere kadar oyunun genelinde bir geriye gidiş olduğunu söyleyebilirim. Koca oyunda grafikler dışında gelişim gösterdiğini düşündüğüm tek şey silah modifikasyonu. Önceden de silahlara yeni parçalar takabiliyorduk ama kesinlikle bu kadar detaylı değildi. Şarjor modeli, namlu şekli, omuz desteği gibi pek çok parça değiştirilebiliyor ve sonunda ortaya çıkan silahın orijinaliyle hiç alakası kalmadığı bile oluyor. Değişikliklerin isabet oranı ve atış gücü dışında farklı ilginç etkileri de var. Örneğin altın kaplama bir tüfek düşmanlarınızı gaza getirirken, silahın ucuna takılan devasa bir bıçak size ateş etmeyi planlayanların iki kere düşünmesine neden oluyor.

Evet iyi yanları da olduğunu görebiliyorum ama dürüstçe söyleyeceğim; Army of Two: The 40th Day'i hiç sevemedim. Oyun önceki haliyle sahip olduğu orijinal çizgiyi ve duruşu büyük ölçüde kaybetmiş. Artan çeşitliliğe rağmen, "ağır abi" pozlarına girmek için gayriciddî olayların azaltılması, oynanışı genel olarak "patlayan duvarlar ve içinden çıkan düşman askerler" ikilisine indirgemiş. Army of Two: The 40th Day'i sizinle beraber oynayacak vefalı bir arkadaşınız varsa hâlâ satın almayı düşünebilirsiniz ama yine de onun sıkılma ihtimaline karşılık konsolunuzun yakınında bir *Gears of War* hazır tutmayı ihmal etmeyin.

Not: Dışarıda eğlenmek yerine evde benimle saatlerce bu oyunu oynayıp incelemenin hazırlanmasına yardım eden Burcu Arıcı'ya teşekkürlerimi sunarım.


1


2

1- Dört büyük paralı asker şirketinin işgali altındaki Şangay fotoğraflarda gördüğümüzden çok farklı bir hal almış durumda.

2- Kapalıçarşı'dan aldığım elişi maskeler Jigsaw'u bile kıskandıracak kadar iyi.


Teslim olma taklidi yapmak düşmanlarınızın dikkatini dağıtmak için etkili bir yöntem.


Yaralanan takım arkadaşınızı çatışmadan uzaklaştırıp iyileştirebilirsiniz.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Ortaklaşa oynama seçenekleri
+ Ahlak ikilemi
+ Silah modifikasyonu
- Oyun tarzını kaybetmiş
- Verilen kararların etkisi yeterince büyük değil
- Fazla tekrar eden oynanış özellikleri

Burcu Vs. Rios

Army of Two'nun en büyük sorunlarından biri şüphesiz ki zayıf yapay zekâsıydı. İkinci oyunda bu sorun kâğıt üzerinde çözülmüş gibiyse de oyunlarla arası pek iyi olmayan bir kıza karşı neler yapacağını görmek istedim. Karşınızda Burcu'ya karşı Tyson Rios.

NİŞAN ALMA Bu konuda kesinlikle Rios daha başarılı oldu. Burcu'nun gördüğü her iri yarı düşmana çığlık atarak tepki vermesi de duruma pek yardımcı olmadı.

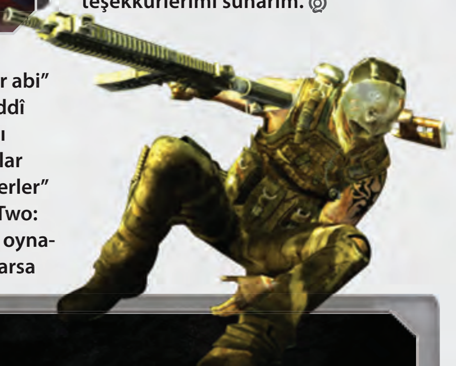
KURTARMA Düşmanı çekme işini genellikle ben üstlendiğim için en çok yaralanan da yine ben oluyordum. Yere düştüğümde Rios beni tutup düşman ateşinin ortası dahil olmak üzere saçma sapan yerlere çekerken Burcu biraz da yönlendirmelerimin yardımıyla daha güvenilir bir takım arkadaşı oldu.

YÖN BULMA Tyson Rios oyunun içinde yaşadığından olsa gerek, ilerlemesini söylediğimde rahatlıkla gruba öncülük edebiliyordu. Burcu da oyuna eklenen GPS sayesinde fena değildi hani. Devasa yeşil okları takip etmenin pek beceri gerektirmemesinin de buna etkisi olduğundan eminim.

SONUÇ Berabere. Eğer bir çatışmaya gireceksem, ortağımın her fırsatta çığlık atmamasını yeğlerim. Rios Burcu'yla berabere kalmış olabilir ama Army of Two'yu ortalama bir oyuncuyla bir kez olsun oynarsanız, yapay zekânın tercihleri gözünüze batıyor olacak.

Kendi maskemi istiyorum!

The 40th Day ile beraber gelen en tatlı özelliklerden biri de karakterlerin maskelerini sıfırdan tasarlayabiliyor olmamız. Yapmanız gereken tek şey EA hesabınızla oyunun sitesine girmek ve hesabınıza kaydettiğiniz oyuna tasarımınızı yüklemek. Öyle aman aman bir fark yarattığı yok ama özellikle çok oyunculu modlarda stilinizi ortaya koymak istiyorsanız denemenizi tavsiye ederiz.



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Electronic Arts > **Dağıtım:** EA Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (139 TL)
> **Yaş Sınırı:** 16+ > **Web Sitesi:** www.armyoftwo.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Arkadaşlığınızı test etmek için iyi bir fırsat. Sizle üç saat kesintisiz Army of Two 2 oynayan insana güvenebilirsiniz!

6.8

PC PS2 PS3 Wii 360



BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER

BAZEN İŞLER TAM İSTEDİĞİMİZ GİBİ GİDER… – VOLKAN TURAN

Son yıllarda en çok merak ettiğim konulardan biri *"şöyle sıfırdan, yeni bir dövüş oyunu yapılacak ve bu klasikleşecek bir oyun olma yolunda ilerleyecek mi? Ve ben buna şahit olabilecek miyim?"* idi. Böyle düşünmemin nedeni basit aslında. Dövüş oyunlarının sayısı zaten çok az ve çıkanlar da klasikleşmiş serinin bir sonraki oyunu ya da iki dövüş oyununun karakterlerini karıştırmaktan ibaretler. Yani pek umutlu değildim yeni bir dövüş oyununun doğmasına. Ama ondan fazla Guilty Gear oyununa imza atan *Arc System Works* büyük cesaret isteyen bir işin altına girince olaylar değişti.

BİR TUTAM DEREOTU

BlazBlue dövüş oyunlarının kitabını yeniden yazmıyor veya türe yeni bir özellik katmıyor. Ama bu demek değil ki boş bir oyun. Haliyle biraz Guilty Gear kokan, çizgi-film grafikleriyle, mangalardan fırlamış karakterleriyle, onlarca kombolu, dövüşlerin son sürat aktığı, oynaması kolay ama ustalaşması zor bir oyun karşımıza çıktı. Grafik olarak tamamen eski tarz bir havası var oyunun. Grafikler 2 boyutlu ama HD olarak hazırlanmış.

Dövüş sistemi bakımından The King of Fighters 2002'ye ve Guilty Gear XX'e benziyor. Tekken'deki gibi her dövüşçünün 100 tane hareketi yok. Bir düzine kadar var ama bunlar birleştiğinde 50 Hit'lik kombolar bile ortaya çıkabiliyor. Vuruşları iki şekilde yapabiliyorsunuz. Birisş; tekme, yumruk gibi tuşlara yön vermeden sıralı bir şekilde basmak, diğeri de tek tuş + yön tuşlarıyla hareketi yapmak. Street Fighter III 3rd Strike oynamışsanız, bu sistem size tanıdık gelecektir. C ve D tuşları, "asıl kombo" tuşlarıdır desem yanlış olmaz. A ve B'ler rakibe seri ama hafif vuran hareketlerdir. Avantajı, komboyu devam ettirmek için rakibi havaya kaldırmaya yarar ve havada dövmeye devam edersiniz. C ve D tuşlarıysa artık kombonun ağır toplarının sıralandığı, az Hit'lik ama ağır hasar veren hareket kombolarını içerir.

Bir de her karakterin bu tuşlarla yapılan bir "distortion drive" hareketi var. Yön vermeden sadece basarsanız ayrı bir hareket, Hadouken atar gibi yaparsanız başka bir hareketle varyasyon yapabiliyorsunuz. Eğer biraz daha ileri seviyedeyseniz bu hareketlerin sonuna bir de özel saldırı hareketlerini koyabilirsiniz. Her karakterin en az bir tane özel saldırı hareketi var.



Özel gücünüzü yapmak için dolması gereken bar zamanla değil, siz rakibi dövdükçe doluyor. Ne kadar saldırgansanız o kadar iyi.



Ragna gibi kılıç taşıyan karakterlerle hem yakından hem de hızlı oynamalısınız. Koşun, ileri geri zıplayın, uçun ama asla durmayın.

SEVABI, GÜNAHIYLA…

Eski moda dövüş oyunlarını seviyorsanız ilacınız burada diyebilirim (tok karına 30 dakika). Eğer "konu" meraklısıysanız da BB size istediğinizi veriyor. Her karakterin arka planını Story modunda öğrenebiliyorsunuz. Her ne kadar bu muhabbetler acayip uzun ve sıkıcı olsa da, konulu dövüş oyunu meraklı oyuncuları tatmin edecektir… Calamity Trigger, etrafta ne kadar dövüş oyunu varsa oynayan beni çok eğlendirdi. Bir arkadaşınızla veya online olarak da bu eğlenceyi katlayabilirsiniz. Parmaklarınız biraz eskir ama olsun o kadar. Dövüş oyunlarında alışmadığımız görüntüler bunlar.



Saniyede 24 kare görebilen göz, bu oyunda hızdan dolayı bazı detayları göremeyebiliyor.

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Kafanızı Tekken ve Street Fighter'dan kaldırın; yeniliklere açık olan bu oyuna bir şans verin. Sonra bırakamayacaksınız zaten.

8.6

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360

> **Tür:** Dövüş > **Yapım:** Arc System Works > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 12+
> **Web Sitesi:** http://www.blazbluegame.com/

1- Oyunda pek çok etkileşim rastgele oluyor gibi durabilir ama her şeyin bir amaca hizmet ettiğini unutmamalısınız.
2- Su ve magma birleşince sağlık sorunları yaratmayan toprak oluşuyor.
3- Patlayan mantarları geçebilmek için hız ve çeviklikten fazlasına ihtiyacınız olacak.







PIXELJUNK SHOOTER

"YAĞDI YAĞMUR, AKTI MAGMA" – ALİ SEZGİN

Dergide şimdiye kadar Pixeljunk oyunlarından bahsetmediysek bu benim hayırsızlığımdandır. Şimdiye kadar yarattıkları Pixeljunk Eden, Racer ve Monsters gibi oyunların hiçbiri ağzımı açık bırakmadı ama kendilerine ait tarzları ve duruşları olduğunu da inkâr edemem *(Fakat Pixeljunk Monsters'ı haftalar boyu, ağzımızı açık unutana, gözlerimiz boş bakana kadar oynamıştık ofiste, deli miydik neydik -Serp.)*. Yine de yukarıda yazdığım oyunların tamamının ortak bir sorunu vardı: Hepsi tam anlamıyla sıradışı oyunlardı ve amaçlarının aksine asla kısa süre oynanıp kafa dağıtmak işlevini yerine getiremiyorlardı. Başınız ağrıdan çatlayana kadar oynuyordunuz, biri gelip "yeter artık" demeden bırakamıyordunuz. *(Evet, siz böyleydiniz işte... Halbuki biz efendi gibi oynadık hep, istesek hemen kalkardık oyunun başından n'olacak ki -Serp.)*

Pixeljunk Shooter da serinin hemen her oyununda olduğu gibi klasik bir türe kendi tarzını katmayı başarıyor. Oyunda, araştırdıkları gezegende mahsur kalmış bilim adamlarını kurtarmak üzere görevlendirilen bir gemi pilotunu oynuyoruz. Amaç tahmin edebileceğiniz üzere fazlasıyla basit: Bulduğumuz her bir bilim adamını sağ salim kurtarmak. Pixeljunk isminin ağırlığını koyduğu noktaysa tabii ki hikâye değil, oyuna eklenen yan öğeler. Şöyle ki, gezegen vahşi yaratıkların ve en az onlar kadar tehlikeli doğa elementlerinin hükmü altında. Yani sadece uçan garip yaratıklarla değil, zehirli gazlarla, patlamaya hazır volkanlarla ve hatta suyla boğuşmak zorunda kalacaksınız.

Oyunun ana fikri, elementlerin etkileşimi üzerine kurulmuş. Bulmacalar da haliyle bu şekilde işliyor. Örneğin bir lav havuzunun hemen üstündeki su dolu oyuğu yıkıp suyun akmasını sağlarsanız, suya temas eden lav katılaşarak kazılabilir alanlara dönüşüyor. Zift ve su birleşince doğal gaza, gaz ve ateşin biraraya gelmesiyse tahmin edebileceğiniz gibi büyük patlamalara dönüşüyor. Pixeljunk Shooter'ın en etkileyici yanı her elementin inandırıcı şekilde hareket ediyor oluşu. Elementler resmen olmaları gerektiği gibi davranıyorlar ve bu size yaratıcılık konusunda bolca imkan veriyor. Kurtarma çalışmalarımdan birinde, dalgınlığım sonucu magmaya temas eden doğalgaz benim olduğum tarafa doğru patlayarak ilerlemeye başladı. Kaçabileceğim hiçbir yer yoktu ve ben de içgüdüsel olarak gemimi kendi etrafında pervane misali döndürerek kendime alan yaratmaya çalıştım. İşe yaradı! Etrafımda oluşturduğum küçük alandan gaz uzaklaşmıştı ve ben de bu şekilde hayatta kalmayı başardım. Aslında her bulmacıyı çözmenin mantıklı bir yolu var ama hata yaptığınızda veya bariz olanı göremediğinizde yaratıcılığınızı konuşturarak kendinize ikinci bir şans yaratabiliyorsunuz.



Bilim adamlarını hemen hemen her element öldürebiliyor. Bir barajı yıkmadan önce iki kere düşünmenizi tavsiye ederiz.

KURTARMA PİLOTUYUM, KURTARIN BENİ

Oyunda üç dünyaya ayrılmış 15 bölüm var. Ortalama bir oyuncu, keyfini alarak oynadığında bölümlerin tamamını yaklaşık 3.5 saatte bitirebilir. Her bölümde toplamanız gereken gizlenmiş elmaslar ve özel bilim adamları var. Elmasları toplamak belirli bir noktaya kadar ilerlemek için gerekli ama ironik şekilde bütün bilim adamlarını toplamadan da, küçük kayıplarla oyununuza devam edebiliyorsunuz. PixelJunk Shooter, serinin diğer oyunlarının aksine daha gelenekçi ve sıradan bir oyun ama yine de kullandığı yan öğeleri başarıyla uygulaması ve iki oyuncunun bir arada ilerlemesine izin vermesi sayesinde beni cezbetmeyi başardı. Ayrıca nefret ettiğim PS Home'daki kıyafetler ve eşyalar sayesinde oyuna verdiğiniz paranın bir kısmını çıkarabiliyorsunuz.

Kısa oyun süresini saymazsak Pixeljunk Shooter kendine has tarzı ve eğlenceli yapısı sayesinde şu sıralar başından sonuna sıkılmadan, eğlenerek oynadığım birkaç oyundan biri olmayı başardı. Çok uzun sürmüyor ama sizi kısa süreliğine kendine hayran bırakacak yaz aşkı ayarında bir oyun arıyorsanız Pixeljunk Shooter ilginizi çekebilir. Doğru düzgün kaç shooter çıkıyor ki zaten modern zamanlarda...

> Tür: Shooter > Yapım: QGAMES > Dağıtım: PSNetwork > Türkiye Dağıtıcısı: Yok
> Yaş Sınırı: 13+ > Web Sitesi: www.pixeljunk.jp

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Shooter bulamıyorum, bulduklarım da manyak Japon oyunları oluyor diyenlere...

8.0

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360





Dissidia: Final Fantasy

EVRENİ TEKME TOKATLA KURTARABİLİR MİYİZ? – CAN ARABACI

Final Fantasy serisinin bir hayranı olarak hep merak etmişimdir: Acaba Sephiroth, FF8 evreninde olsaydı ve Squall ile karşı karşıya gelseydi kim kazanırdı? Ya da Tidus, Kefka'ya karşı savaşsa? Bugüne kadar fanteziden öteye geçemeyen bu sorularım, Dissidia ile birlikte sonunda gerçeğe döndü. Bana da oturup bu mücadelelerin sonucunu kendi gözlerimle görmek düştü (merak edenler için söyleyeyim, Sephiroth kazandı).

Dissidia, ilk on oyundan birer iyi, birer de kötü karakter alarak çok farklı bir Final Fantasy ile çıkıyor karşımıza. Kendi dünyalarından koparılan karakterlerimiz, bu dünyaların dengesini koruyan Cosmos ve Chaos arasındaki savaşın ortasında, Dissidia evreninde buluyorlar kendilerini. Serinin "kötü" karakterleri Chaos'un tarafında, Cosmos'un varlığını sona erdirip dünyayı karanlığın pençesine bırakmaya çabalarken, "iyi" taraf da bunu engellemeye çalışıyor. Oyunu alışılmadık yapan hikâyesi değil ama. Alışılmadık olan, RYO olmasına alıştığımız FF'nin karşımıza bir dövüş oyunu olarak çıkması.

Ama FF evreninden sıradan bir dövüş oyunu da çıkmıyormuş, onu görmüş olduk. Üstelik Dissidia'yı diğerlerinden ayıran sadece karakterleri, anime kokan dövüş sahneleri değil. Her şeyden önce teke tek dövüşlere ek olarak gelen hikâye modu, çoğu dövüş oyununa göre çok daha gelişkin ve ayakları yere basıyor. Ayrıca oyunun içine serpilmiş bir tutam RYO öğesiyle karakterinize seviye atlatarak hem güçlenmesini, hem de yeni özellikler kazanmasını sağlayabiliyorsunuz. Böylece karakterinizi kendi oynayış stilinize göre geliştirebiliyorsunuz. Bununla gelen çeşitlilik sayesinde arkadaşlarınızla oynarken, iki taraf aynı karakteri almış olsa bile yapılacak olan saldırılar ve oynanış tarzının çok farklılaştığını göreceksiniz.

Oyunun standart bir dövüş oyununa göre daha zengin ve dolu olması bir yana dövüş sisteminde de farklılıklar var. Mesela oyunda HP'nize ek olarak bir de Bravery puanınız var. Ataklarınız da ikiye ayrılıyor; HP Attack ve Bravery Attack. Bravery Attack, rakibinizin Bravery puanından çalıp sizinkine ekliyor ancak rakibinize gerçek anlamda hasar vermiyor. Fakat Bravery rating'iniz ne kadar yüksekse, yaptığınız HP Attack da düşmanınıza o kadar zarar veriyor. Ayrıca rakibin Bravery puanını sıfırlarsanız siz ekstra bonus alırken o bir süre için bütünüyle hareketsiz kalıyor. Ayrıca oyunda 50 farklı summon olduğunu da atlamamak lazım. Tüm bunları toplayınca oldukça stratejik bir dövüş oyunu çıkıyor karşımıza.

BEN BİR GİZ OLSAM NEREDE OLURDUM?

Dissidia'nın bağımlılık yapan bir sürekli "açılma" durumu da var. Her dövüşün ardından, kaybetseniz bile PP kazandığınızı göreceksiniz. Bu PP puanlarını kullanarak yeni karakterler, arenalar, kostümler gibi yüzlerce şeyi açabildiğinizi fark ettiğiniz anda oyun içinizdeki hırsı tetikliyor. Birçok karakteri de ancak hikâye moduyla açabiliyorsunuz.

Dissidia: Final Fantasy, hep hayal ettiğimiz bir şeyi yapıyor, bir dolu FF karakterini dilediğimizce yıkıp parçalayacağımız bir arenada önümüze bırakıyor. Dissidia'yı oynadıktan sonra PSP'de hangi dövüş oyununa burun kıvırmadan bakabileceğim acaba? Zaten Sephiroth olarak oynamak varken, başka dövüş oyununa gerek var mı yahu?

Dissidia Kullanım Klavuzu

Dövüşlerden önce mutlaka "Summon"larınızı kontrol edin ve ne tür bir summon'ın işinize yarayacağına karar verip ona göre taktik geliştirin. Örneğin Magic Pot summon'ı rakibin Bravery Rating'ini olduğu gibi size kopyaladığı için rakibinizin Bravery Rating toplamasına izin verip sonra onu kopyalayarak tek vuruşta işini bitirmek gibi çeşitli taktikler geliştirebilirsiniz.

1. Karakter portrenizin yanında bulunan EX-Gauge'u tamamen doldurabilirseniz R+Kare tuşlarına basarak karakterinizi EX moduna geçirip çok daha güçlü saldırılar yapabilirsiniz. Aynı zamanda eğer bu modayken başarılı bir HP Attack yapabilirseniz karakteriniz Limit Break adlı çok güçlü bir saldırı yapacaktır.

2. Destiny Odyssey'i bitirdikten sonra açılacak olan Shade Impulse senaryosunu oynamak için çok da acele etmeyin, önce oyuna iyice alışmaya çalışın. Zira Shade Impulse senaryosu gerçekten de oldukça zor ve bazı rakiplerinizi yenebilmek için sayısız kere tekrar denemeniz gerekecek.





1- Cloud: "O değil de hava çok kapalı, yağmur yağacak galiba…"

2- Limit Break eşliğinde zaferinizi kutlayabilirsiniz.





SON KARAR (PSP)

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

İyi ve kötü birçok Final Fantasy karakterlerini birbirinin üstüne salınca bu kadar güzel bir dövüş oyununun ortaya çıkması şaşırtıcı...

8.3

> **Tür:** Dövüş > **Yapım:** Square Enix > **Türkiye dağıtıcısı:** > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Web Sitesi:** http://www.square-enix.co.jp/dissidia/





The World Ends With You

NICK CAVE ŞARKI DEĞİL DE OYUN YAZSAYDI... – EMRE İNAL

Hayatınıza devam etmek için hayatınızın en önemli şeyinden vazgeçmeniz gerekse n'apardınız? O en önemli şey olmadan, onun varlığını bilmeden yaşamayı mı seçerdiniz, yoksa onsuz olmaktansa yaşamınızı bitirmeyi mi? İşte bunun gibi bir sürü soru soruyor The World Ends With You (TWEWY) ve biz hepsine bir cevap arıyor, sonra da kendimizce yorumluyoruz cevapları.

Kingdom Hearts serisine can veren ekibin elinden çıkan TWEWY, karakter tiplemeleri ve tasarım olarak Kingdom Hearts'a benzese de yapı olarak oldukça farklı. Ancak tam bu ekipten beklenecek şekilde yine benzersiz bir oyun sistemi var karşımızda. Gözünüzü korkutmak gibi olmasın ama savaşlar sırasında aynı anda iki ekrandaki iki farklı karakteri yönetmek zorundasınız. Merak etmeyin, alışıyorsunuz –ki asıl zevki de zaten burada.

Günümüz Shibuya'sında, yani bir nevi Japonya'nın Taksim Meydanı'nda, bir ölüm sahnesiyle başlıyor hikâye. Ancak ölenler yargılanmadan hemen önce, dünyamızdaki Shibuya'nın birebir kopyası olan alternatif bir alanda, Underground'da tekrar yaşama dönebilmek için Reaper's Game denen oyunda oynama şansı elde ediyorlar. Oyuna giriş ücretiyse "hayatta en değer verdikleri şey" olmak zorunda. Oyun basit; yedi gün süren bu yaşam mücadelesinde, bir yandan Noise'ler tarafından silinmemeye çalışırken, bir taraftan da her gün belirlenen bulmacayı çözmek gerekiyor. Azrail'in bu teklifini kabul edenler geçmiş hayatlarını, yaptıklarını, insan davranışlarını incelerken bir yandan da bu yeni hayatı hak edip etmediklerini sorguluyorlar. İşte ana karakterimiz Neku Sakuraba da kendini bu oyunun ortasında bulmuş birisi.

Yaklaşık 110 saatimi karşısında harcadıktan sonra gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki oyunun her anından ayrı bir zevk alıyorsunuz. Hikâyenin tarzı başta olmak üzere, destedeki rozetlerin kullanım stillerinden dükkânlara, moda anlayışından mini oyunlara kadar TWEWY'yi ilginç yapan şeyler hiç bitmiyor. Bunların tümü de oyunun farklı bir yönünde karşınıza çıktığı için, aslında detaylı bahsetmek de zevki kaçırabilir. Ama anlaşıldığı üzere anlatılması, hakkında rehberler yazılması gereken birçok yanı var oyunun. Dolayısıyla notunu gördüğünüzde "nasıl yani" demeyin, dünyanın sonundaki bu oyunu hafife almayın.

Stride Cross Battle System

Yazıda bahsettiğim çift ekranlı savaş sisteminin ismi işte bu. Alt ekranda ana karakterimiz Neku'yu stylus'la kontrol ederken, ok tuşlarıyla da üst ekrandaki partner karakterimize saldırı patikası veriyoruz. Hangi partnerde olduğumuza göre saldırının bir şekli oluyor ve biz de buna uygun doğru tuşlarla patikayı sonuna kadar götürüyoruz. Alt ekranda ise hareket özgürlüğüne sahibiz ve saldırı şeklinin (çizikler atmak, çizgiler çekmek, tıklamalar yapmak vs.) gibi nasıl olacağı tamamen oluşturduğumuz rozet destesine bağlı. Elimizdeki rozetlere göre birbirinden farklı saldırı çeşitleri, kombolar, taktikler var ve hepsi oyun tarzına bakıyor.

Aslında aynı savaş alanında bulunup, aynı Noise'lara saldırsalar da, iki ekran birbiriyle bağlantılı iki ayrı alan olarak bulunuyor. Bir Noise üst ekranda zarar alırken, alt ekranda size saldırıyor olabiliyor, ancak öldüğü zaman iki ekran için de ölüyor.

Savaş sisteminin özellikleri burada sayabileceğimden daha fazla, ancak bir kere alışınca fazlasıyla rahat olabiliyorsunuz. Ancak yapamam derseniz de merak etmeyin, üst ekran sizin için otomatik çalışabiliyor (istediğiniz şeyleri yaptırabilmek için savaş sırasında yine kontrolü elinize alabiliyorsunuz, siz bırakınca yine otomatiğe dönüşüyor).

1

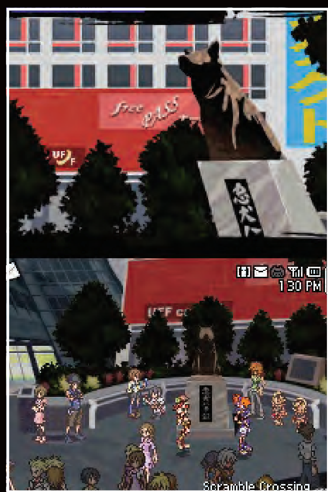


2



1- Gördüğünüz Pyroknesis, stylusu ekranda gezdirerek kullanılıyor. Üstte ise varılacak şekillerle üstte açılan kartlar birbirleriyle eşleştirilmeye çalışılıyor.

2- Bu siyah Taboo Noise'ler yüksek defanslarıyla sizi zorlayacaktır. Onlara gerçekten zarar verebilmenin tek yolu yeşil ışığın üstünde olduğu karakterle saldırmak.



Oyundaki tüm alanlar, gerçekten Shibuya'da olan mekanların azıcık değiştirilmiş, biraz yenilenmiş hali aslında...

SON KARAR (DS)

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

DS'teki bence en başarılı oyunlardan biri; tarzıyla, hikâyesiyle, sistemiyle... Herşeyiyle!

9.3

> **Tür:** RYO > **Yapım:** Square Enix – Jupiter > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Nintendo > **Yaş Sınırı:** +12 > **Web Sitesi:** www.theworldendswithyou.com

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

KONSOL GÜNLÜKLERİ

Bu ay, klasik yılın oyunu seçimlerindense daha farklı bir yöntem uyguladık. Yöntemin uygulaması sırasında Google Wave'de tatlı yoldan birbirimize sataşmamız izlemeye değerdi. Wave'deki tartışma ortamında yazdıklarıma bakarken bir şey dikkatimi çekti: Yılların klavye farecisi, RYO ve strateji sever bendeniz, Killzone 2 üzerine ahkâm kesmeye, Burnout Paradise'ın PS3'teki oynanabilirliği ve çok oyunculu modlarından bahsetmeye başlamışım. Hâlbuki benim DVO ve RYO başlığında at koşturuyor olmam gerekiyordu. Bunu Aion ve Dragon Age konusunda lafı uzatmaya gerek olmamasına veya taze PS3'lü olmamdan gelen coşkuya bağlayabilirim. Online oyun sevgisi PC ya da konsol tanımıyormuş.

Zaten bunu da ancak yaşadığım online dayak keyfi kesebilirdi: Street Fighter'da kapalı karakterleri açmaya kasarken ağdan birinin oyuna katılıp ağzınızı yüzünüzü dağıtması gibisi yokmuş. Adam dayağını atıp giderken siz şekeri elinden alınmış çocuk gibi kalıyorsunuz. Hayır, başka oyunlarda da dayak yediğim oldu ama bu şekilde pek acı oluyormuş.

Şimdi izninizle Google Wave'e dönüp bunun acısını Warhammer 40K evrenine ve Anno'ya dil uzatan Tuğbek ve Aion'a laf atan müzmin WoW'cu Can A'dan çıkartmalıyım.



VE FROSTWING HALLS DA KAPILARINI AÇIYOR!

Ben bu satırları yazarken açılmasına daha bir hafta vardı, ancak siz okuduğunuz sırada Sindragosa da inmiş, Icecrown Citadel'da Lich King tek başına kalmış olacak muhtemelen. WoW tarihinde bırakacağı loot'tan ziyade hikâyeye neler katacağıyla meraklandıran ilk boss unvanını da kapmayı başarıyor böylece Lich King. Arthas düştükten sonra neler olacak, yerini yeni bir Lich King mi alacak, yoksa Scourge tarihe mi gömülecek merakla bekliyoruz. Az kaldı, sıkın biraz daha dişinizi! (Ya da eğer siz bunları okurken ne olacağını çoktan öğrendiyseniz bir DeLorean veya Tardis bulup zamanda geriye gelin, bize de anlatın dişlerimiz dökülmeden.)

GEYİĞE LOGİN

Göker ve Can Dawn of War 2: Last Stand oynamaktadır.
G - Flamer seçtim bu sefer bakalım
C - Sen flamer'ı seçemezsin Göker, flamer seni seçer...

Oyun başlar. 12.dalgada Can'ın SM düşer
C - Göker, kaldır beni.
G - Sen istediğinde olmaz, kalkmanın seni seçmesi lazım.
Biraz süründürdükten sonra Göker Can'ı kaldırmaya gider, ikisi de ölürler

ONLINE HIRSIZLAR AION'A DA DADANDI

Aion'un popülaritesinin artmasıyla birlikte WoW'da yaşanan hesap çalınma sorunları henüz WoW derecesinde olmasa bile buraya da bulaştı. Oyun içerisinde yollanan linke tıklanarak, resmi sitenin birebir kopyasına giren oyuncular, buraya kullanıcı bilgilerini girmeleriyle beraber oltayı yutuyorlar. Şifreyi alan korsan oyuna girerek dilediğince kinah farm'lıyor ve satıyor. Arkadaşlarınız arasında hep aynı bölgede dolaşıp mesajlarınıza cevap vermeyenler olursa önce kendilerine sonra bir yetkiliye haber verin derim. Ayrıca NCsoft'un oyun sırasında web linki göndermeyeceğini ve hesap bilgilerinizi katiyen istemeyeceğini unutmayın.





ARTHAS VE DÜLDÜL!

Arthas daha körpe bir paladin iken çok sevgili atı Düldül... çok pardon Invincible ile birlikte ayrılmaz bir ikiliymişler. Ancak Arthas'ın başına gelen her felaketin kaynağı olan hırsı, atının da sonuna sebep olmuş. Karlı ve soğuk bir günde şehirden bir an önce uzaklaşmak için atını gereğinden fazla yoran Arthas, Invincible kayıp da ön bacaklarını kırdığında acı çekmesini önlemek için atını öldürmek zorunda kalmış. Yıllar sonra bir Death Knight olarak Azeroth'un canına ot tıkmaya karar verdiğinde de ilk yaptığı şeylerden biri sadık atını diriltmek olmuş. Ancak Invincible'ın Arthas'a olan sadakati ne kadar büyük, orası tartışılır. Zira Lich King'i 25 kişilik zindanda ve zor modda kesen gruptan bir kişiyi yeni sahibi olarak kabul edeceğine dair söylentiler var ortada. Bu at milletine hiç güven olmuyor...



EVERQUEST 2 SAVAŞ ALANINA KAVUŞUYOR

EverQuest 2 severler 16 Şubat itibariyle sunucular arası PvP'ye hazır olabilir. EQ 2 de modaya uyarak instace savaş alanlarında oyuncuların gönüllerince kapışmasına izin verecek artık. Battlefield of Ganak, Iksar bölgesinde altıya altı oynanacak bayrak kapmaca, yirmi dörder kişiden oynanacak ve küçük adalardaki noktaları elde tutma odaklı Smuggler's Den'de ve de Gears of Klak'anon bulunuyor. Sonuncusunda oyuncuların sağlıklarını yavaş yavaş emen, fakat taşıyanın verdiği hasarı katlayan bir kalıntı için savaşılacak. Şampiyonlarsa çeşit çeşit eşyayla ödüllendirilecek.



LOTRO'YA YENİ KİTAP

Turbine, Lord of the Rings Online oyuncuları için Volume 3:Allies of the King, Book 1: Oath of the Rangers'ı duyurdu. Yeni kitapla oyuncular Dol Guldur'a dönerek iki kişilik modlarla Nûrz Ghâshu derinliklerine dalabilecekler. Level 65 eşyalar yapabilmenin yolunu açacak ücretsiz eklentiyle mesleklere de yenilikler geliyor.



FIFA ONLINE YOLDA

Baştan söyleyip keyfinizi kaçırayım: EA'in yeni oyunu bir devasa online değil, ücretsiz bir internet tarayıcısı oyunu olacak. FIFA Online ile 30 lig, 500 takım ve 15.000 oyuncu tarayıcımıza konuk olacak. Oyunun başlangıcında dünya kupası, lig ve bire bir oyun modları bulunacak. Oyunun kapalı betasının martta, açık betasının haziranda başlaması planlanıyor. Uzakdoğu'da bir süredir denenen oyunun İngilizce tam sürümünün çıkış tarihi de çok uzak olmayacak gibi. Ubisoft, Heroes of Might&Magic Kingdoms ile tarayıcı oyunlarına adım attıktan sonra EA da bu konuda yatırım yaptığına göre yakın gelecekte daha fazla örnek görebiliriz.



"KİMSE WOW'U YERİNDEN EDEMEYECEK"

Bu söz bize değil, WoW'un rakiplerine ait. Star Trek Online'ın yapımcılarından Jack Emmert (Cryptic Studios) MCV dergisine yaptığı açıklamada hiçbir oyunun WoW'u geçemeyeceğini söyledi. Emmert, birçok firmanın WoW'un oyun mekaniğini taklit ettiğini fakat bunun tamamen aptallık olduğunu, WoW oynamak isteyenin WoW oynayacağını söyledi. Age of Conan'ın yapımcılarından Erling Ellingsen de bu görüşü paylaşanlardan. Ellingsen'e göre, "DVO türünde bir oyunun başarılı olup olmadığını kestirmek kolay olmasa da WoW'un daha uzun süre rolüne devam edeceğini söylemek zor değil". Ellingsen, WoW'un tüm engellere rağmen başarısını devam ettirmesinde popüler kültürün etkisi olduğunu savunuyor.

DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Hangisi Free 2 Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladık ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına alıyoruz. Eksik olduğunu düşündüğünüz oyunlar için: yigitcan@oyungezer.com.tr

ADI	TÜRÜ	YAPIMCI	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYEL
Age of Conan: Rise of the Godslayer	Fantastik	Funcom	Bilinmiyor	3/5
All Points Bulletin	Aksiyon	Realtime Worlds	2010 kışı	4/5
DC Universe Online	Çizgi Roman	SOE	Bilinmiyor	5/5
Final Fantasy XIV	Fantastik	Square Enix	Bilinmiyor	4/5
Guild Wars 2	Fantastik	ArenaNET	2011	4/5
Mortal Online	Fantastik	Star Vault	2010	5/5
Star Trek Online	Bilim-Kurgu	Cryptic Studios	2010 kışı	3/5
Star Wars: The Old Republic	Bilim-Kurgu	BioWare	Bilinmiyor	5/5
The Agency	Aksiyon	SOE	Bilinmiyor	4/5
The Secret World	Aksiyon	Funcom	Bilinmiyor	4/5



KIRARIM O KALKANI KAFANDA UHURA, SCOTY IŞINLA BENİ ÇOK UZAKLARA! -KAAN ALKIN

O çok sevdiğiniz evrenlerden birinin ta en derinine bakmaya uğraşırken nasıl hissedersiniz bilgisayarınızın karşısında? Bilmediklerinizi öğrenmek ya da hep olmak istediğiniz karakterlerin yerine koymaya çalışırken kendinizi? Cevabınızı bulduysanız ve bir Trekker'sanız iyi dinleyin o zaman.

Beni hepiniz biliyorsunuz. 1977-2005 Star Wars severi bir adamım. Star Trek ise kenarından köşesinden bulaştığım, zaman zaman hoşuma giden, zaman içimi bayan bir evren. Star Trek Online hakkında ilk dedikodular çıkmaya başladığında yine de ilk meraklananlardan biriydim sanırım. Şu an oynadığımız oyunla alakası yoktu elbette o dedikoduların. Çok uzun yıllar önce artık unuttuğumuz bir galakside geçiyordu o mevzular. Cryptic'in Star Trek Online'ıyla, gerçek anlamda ilk kez GamesCom'da tanıştım. Namco Bandai standında ufacık bir odada normalden 45 dakika daha uzun sürmesine neden olduğum bir röportaj ve tanıtımın ardından "vay be!" diyerek çıktım dışarıya. İyi olacaktı bu oyun. Gel zaman git zaman STO gelişti büyüdü ve önce kapalı beta testi ardından açık beta testi yaşına geldi. Yaşı kemale erdiğinde orijinal Star Trek serisini yakalamıştı. Mr. Spock zamanda kaybolalı 20 yıl mı ne olmuştu. U.S.S. Oyungezer'i hangardan çıkartıp hiçbir Goyun'un gitmediği yerlere gitmek için döküldük Uzay Yolları'na.

YIKILIYOR YIKILIYOR!

"Döküldük" demenin aslında durumumuzu ne kadar iyi açıkladığını henüz bilmiyorduk. Zaten dökülmeden, aman, yola çıkmadan önce Kaptan Kirk'e taş çıkartacak bir karakter yaratmamız gerekiyordu. Anlımızın erken kırışmasından hoşlanmadığımız için Klingon değil Federasyon tarafında bir karakter yaratalım dedik. Önceden belirlenen 3 tip bize pek gelemezdi. Goyunduk biz. O yüzden kendi ırkımızı yaratmaya karar verdik. Her tarafı kırışık olursa anlı ileride kırışsa bile batmaz bize düşüncesinden yola çıkınca, çamaşır makinesinde 3-4 saat unutulmuş çarşaf kıvamında çıkıverdik ortaya. ST evreninde yaşayan birinin görse nasıl bir gen havuzundan geldiğimizi yıllarca düşüneceğinden emindim. Çünkü evrende yer alan onlara yaşam formunun hepsinden bir özellik vardı bu bedende.

U.S.S. Oyungezer'in köprüsüne çıkabilmek için elbette becerilerimizi sergilememiz gerekti önce. Tutuk ve yapışkan kontroller, silahımızı (Phaser) bayıltmaya ayarlayamıyor oluşumuz (yani eğitimde neden adam öldürelim di mi? Borg da olsa insan insandır). Becerilerimizin bir yıldız gemisini yönetmek için yeterli bulan federasyon salıverdi bizi uzay boşluğuna. O sektör senin bu sektör benim diye dolaşmaya başladık bizler de.

KİMSENİN GİTMEDİĞİ YERLERE GİTTİK (FUARA)

GamesCom'da gördüğüm gibiydi uzay. Uçsuz bucaksız, sonsuz gibi görünen boşluk ve bir sürü galaksi. Sistemler arasında dolaşmak için üst uzaya çıkınca birazcık kaçtı tadım. Milyonlarca ışık yılını bir çırpıda geçmek güzeldi elbette. Ama beşik üstüne asılan sallantılı oyuncaklar gibi galaksiler pek mutlu edemedi. STO evreninin binlerce instance'dan oluşuyor olması da biraz sıkıntı verdi. Rastgele olaylara denk gelemiyordum bir türlü. Bir sektöre girdiğimde bana özel olduğunu biliyordum. Birkaç kişi aynı sektöre daldığında otomatik olarak "open group" adı verilen açık gruplar oluşuveriyordu. Her sektörde girdiğiniz anda başlayan görevler, birbirinin benzeri haline gelen savaşlar. Ne oldu bir anda uçsuz bucaksız evrene? Uzay bu kadar güzel ve derin görünürken ekranda nasıl oldu da odalara bölündü bir anda?

Savaşlar çetin ve eğlenceliydi en azından. Geminin dört yanındaki kalkanlar arasında mevcut enerjiyi transfer etmek, geminin gücünü savunma, saldırı ya da hız için kullanmak, köprü mürettebatının becerilerinden yararlanmak ve karşımdakini foton torpido-



1- Bilinen uzay pek büyük değil gördüğünüz gibi. Nerede hiç gidilmemiş yerler kaptan?

2- Ferengi dövmesi çok yakıştı çoook.







1- Gördüğünüz göreceğiniz diyalog bu kadar oyunda. İnşallah önümüzdeki ay bir iki çift laf daha öğrenmiş olarak çıkarlar karşımıza.

2- Üst uzayı biz böyle hayal etmemiştik elbette ama yapacak fazla bir şey yok. Sistem listesinden bir hedef belirleyin ve arkanıza yaslanın.



Radar ve çevresindeki kısayol tuşları pek kullanışlı değil. Ciddi şekilde elden geçmesi gerekiyor. Radarı kullanmak yerine bölge haritasını açmayı tercih edeceğinize eminim.

Rütbenizi ve tecrübe puanınızı ekranın bu bölümünde görebiliyorsunuz. Seviye atladığınızda, daha doğrusu yeni beceriler için yeterli puan topladığınızda çıkan uyarıları kaçırmayın.

Yoğun phaser ve foton torpidosu ateşi altında tutunamayan düşman, hem kalkanı düşen yanını saklamak hem de torpidoların atış alanından çıkmak için manevra yapıyor.

Düşmanın kalkanlarını düşürene kadar ciddi hasar veremiyorsunuz. Kalkanları zayıflattığınız noktadan isabetli atışlar yapmak için bol bol manevra yapmanız gerekiyor.

Bir gezegene inmediğiniz sürece takım arkadaşlarınızın yüzünü sadece grup ekranındaki karakterlerinde görebiliyorsunuz. Gruplar genelde açık grup zaten. Bir gördüğünüzü bir daha görmeniz pek mümkün olmuyor.

Uzay, bir odada olduğumuzu bilmesek olabildiğince güzel ve derin görünüyor. Ne yazık ki bu görsel şölen sadece belli bir süre mutlu edebiliyor bizi.

Gemimizin kalkanları arasında fare imleciyle tıklayarak ya da yön tuşlarını kullanarak enerji transferi yapabiliyoruz. Kalkanlar düştüğü zaman gemi hasar almaya başlıyor. Belli bir süre ateş hattından uzaklaşabilirseniz gemi hızlıca tamir oluyor. Kalkanların ve geminin kendini yenileme hızı kullandığınız ekipman ve mürettebatınızın becerilerine göre değişiyor.

Oyun sosyal becerileri pek yüksek değil. Instance sistemi işleri iyice zora sokabiliyor. Zaten gördüğünüz gibi olabildiğince basit bir chat sistemi var.

Tüm silahları tek tek, gruplar halinde ya da topluca aynı anda kullanmak mümkün. İmleci kısa yollar üstünde tuttuğunuzda, seçili silahın atış yönünü ve alanını görebiliyorsunuz. Subayımın özel yeteneğini kullanarak bir seferde birden fazla torpido atabiliyorum ayrıca.

Süratimizi ayarlarken hız arttıkça manevra kabiliyetinin düştüğünü unutmayın. Kırmızı alarm, yani savaş durumunda olmadığımız zamanlarda bu ok tuşunu kullanarak çok ama çok yüksek süratlerde seyahat edebiliyoruz.

Hız, savunma ya da saldırı arasında seçim yapabiliyorsunuz. *Daha hızlı gitmek* daha düşük ateş gücü ve savunma, *yüksek savunma* düşük sürat ve düşük ateş gücü, *saldırı* ise yüksek ateş gücü düşük hız ve savunma anlamına geliyor. Kağıt taş makas arasında savaşın gidişatına göre hızlıca seçim yapabiliyorsunuz.

Kendi ırkımızı yaratmayı seçersek 4 farklı özelliğini biz belirleyebiliyoruz. Pek çok seçenek var. İleride beceriler de işin içine girince neredeyse sınırsız kombinasyon yaratmak mümkün oluyor.



> Tür: DVO **> Yapım:** Cryptic Studios **> Türkiye Dağıtıcısı:** - (Namco Bandai) **> Yaş Sınırı:** 12+
> Minimum Sistem: Intel Core 2 Duo 2.8GHz / Athlon X2 3800+ işlemci, 1GB RAM, GeForce 7950 / Radeon X1800 ekran kartı, 8GB sabit disk alanı **> Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo E8400 / Athlon X2 5600+işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3850 ekran kartı, 8GB sabit disk alanı
> Web Sitesi: www.startrekonline.com

su manyağı yapmaya çalışmak. Öyle dön, böyle dön, tüm silahlar ATEEEE-EŞ! (Kaptan sakin ol!) Pardon canım. Yörüngedeki tehlikeleri temizledikten sonra gezegene inip yerli haklıda kurtarmak boynumuzun borcudur ayrıca. Karada savaş havadakinin yanında rezil gibi kalınca, canımızın sıkılması da. Oyunu ilk gördüğümde en büyük eksisi gezegen üstünde karakterimizi yönetmenin fazlaca yavan olmasıydı. Aynen de öyle devam ettiğini görmek hoş değildi açıkçası. Birbirinin benzeri görevleri yaparken insan farklı bir aksiyon arıyor doğrusu. Kendimi çarpışmaktan çok karakterim, gemim ve mürettebatımın becerileri, güncellemeleri ve ekipmanlarıyla uğraşırken buldum bir anda. Gözle görülen bir seviye sistemi yoktu ve beceri puanlarımı kafama göre dağıtabiliyordum. Ama temelde var olan 3 ana ve 3'er alt sınıfı, iki farklı tecrübe puanı çeşidi, tek tip kaynak ve 2 çeşit para birimi vardı oyunda. Para birimi demek yanlış olurdu aslında. Biri bildiğiniz para yerine geçiyor. Diğeriyse köprü mürettebatına yeni elemanlar alabilmek için toplamaya uğraştığınız "Merit" yani erdem, fazilet puanları. Yerim dar olduğu için toparlayayım biraz. Karakter yaratma ekranı iyiiii, uzay savaşları iyiiii, kara savaşları kötüüü, sosyal beceriler geçer (ilk okul karnesindeki geçer ama), hikaye ve sunum zayıf.

SPOCK NEDEN ZAMANDA KAYBOLDU ŞİMDİ ANLADIM

Star Trek gibi geniş ve ayrıntılı bir fikri mülkün pek değerlendirilemediği, vasatla kötü arasında gidip gelen bir oyun olmak üzere Star Trek Online maalesef. Son kararımızı elbette önümüzdeki ay vereceğiz. Oyunun açık betasından daha yeni çıktık. Cryptic'in daha önce ki oyunlarında kullandığı kartları kullanmaya çalışıyor olduğunu görmek gerçekten hiç güç değil. Ama Star Trek gibi arkasında korkunç bir fan kitlesi olan bir fikri mülkü sadece detaylı karakter yaratma yada yetenek ağaçlarıyla kandırmak pek mümkün değil. Kombat değil daha çok hikaye üstüne olan Star Trek havasını bir yere kadar yaratabilmişler. Yakın bir yer orası da. Bir sonraki maceramıza kadar (Star Trek macerası dediğin kısa olur, ayda bir olur), live long & prosper.



EVE ONLINE DOMINION

EVRENDE GÜZEL ŞEYLER DE OLUYOR!

-NOYAN ALP ÖZDEMİR

İlk cümleden söyleyeceğim, Eve Online'ın altı yıllık serüveni yeni bir eklenti paketiyle biz uzay kovboylarını kendine biraz daha bağladı. Yaklaşık bir buçuk yıldır süren ve ardı ardına gelen eklenti paketleri Dominon için ön hazırlık niteliğindeydi. Uzun yıllardır Eve'deki büyük oyuncu birliklerin toprakları neredeyse hiç değişmemişti. Ufak birlikler ve şirketler varlıklarını sürdürebilmek için ya büyük birliklere katılmak ya da korsanlık yapmak zorunda kalıyordu. Bu konu uzun süre Eve forumlarında hararetle tartışıldı fakat yetkili ağızlardan ortalığı sakinleştirecek bir cevap gelmedi. Ta ki 2009 Eve Online FanFest'te Dominion ve Eve'in geleceği hakkında yapılan açıklamaya kadar…

YA HEP, YA HİÇ

Dominion'ın sunduğu en büyük değişikliklerden birisi bölge hâkimiyeti mekanikleri konusunda oldu. Domion'dan önce bölgelerin ele geçirilmesi oyuncular tarafından sistemlere inşa edilen karakollar sayesinde oluyordu. Ne kadar çok sayıda karakol inşa ederseniz bölgenizin ele geçirilmesi de o denli zordu. Oysa şimdi tek bir sistem için tek bir modülle bu sağlanmış oluyor: TCU: Territory Claim Unit (Bölge Hâkimiyet Ünitesi). Bu modülleri kurmak ve mecburi olarak hep çalışır tutmak eski yönteme göre daha pahalı ve savunması daha zor olsa da, daha düzenli ve yeni stratejilere olanak tanıması açısından eskisine nazaran gayet verimli bir sistem. Bu yöntem oyuna yeni bir soluk getirdi çünkü büyük oyuncu birlikleri her sisteme tek tek bu birimleri kurmaya kalktığında inanılmaz maliyetlerle karşı karşıya kaldı. Hâlbuki Dominion'dan önce sistemdeki her bir gezegenin uydularına karakollarını kurup sadece gerekli gördüklerinde savunma sistemlerini aktif hale getiriyorlardı, başka bir deyişle büyük olmanın acısını çekmiyorlardı. Gelen değişiklikten sonra büyük şirketler, bu maliyetin üstesinden gelmek için çareyi orta sınıf oyuncu şirketlerine, sistemlerin hâkimiyetini alma çağrısı yapmakta buldu. Zaten birçok büyük birlik kendi bünyesinde kiracı olarak bulunan oyuncu şirketlerini bu bölgelere kaydırmıştı ve TCU'ların inşasının, savunmasının ve sistemlerin geliştirme modüllerinin tüm sorumluluğunu onlara bırakmış oldu. Böylece yeni ve orta halli şirketler Eve dünyasında daha aktif rol almaya başladı.

HERKES KAHRAMAN OLMAK İSTER

Dominion'ın getirdiği diğer bir yenlik, yeni hikâye bazlı görevleri (Epic Arc Missions). Bu görevler oyunun, tekdüze "git öldür" görevlerinden oldukça farklı, her fraksiyonun kendine has bir hikâye bazlı görevi bulunuyor artık. Bu görevler sizi bazen düşman olduğunuz fraksiyonun bölgesine ya da korsan sistemleri olarak bilinen 0.5 güvenlik seviyesinin altındaki sistemlere yollayabiliyor, fakat karşılığında aldığınız ödüller buna fazlasıyla değiyor. Çünkü görevlerde karşınıza çoğunlukla "Faction Ships" diye tabir edilen özel gemiler çıkıyor ve bu gemilerin yok etmeyi başardığınızda, geride bıraktıkları çok tatmin edici.

Bunun yanı sıra sizi tekdüzeleşmiş görev yapısından çıkarıp bir hikâyenin içinde ilerliyor olmanızı sağlaması açısından da yeni görevlerin oyuna kattığı birçok şey var, her şeyden önce kendinizi daha fazla Eve dünyasının içinde hissetmenize yardımcı oluyor. Oyuna yeni eklenen fraksiyon gemilerini de bu görevler sırasında görebiliyorsunuz: Republic Typhoon, Imperial Armageddon, Fedaeration Dominix ve Navy Scorpion oyuna yeni katılan gemiler. Fakat daha yeni eklendikleri için maliyetleri normal değerlerinin kat kat üstünde olacağından çok zengin gemi antikacıları tarafından hızla tüketilecekleri kesin.

İLKÖĞRETİMİN ÖNEMİ

Bilimkurguya ve devasa online oyunlara ilgi duyan hemen herkes Eve Online'a en azından bir kez girip 14 günlük deneme sürümünü oynamıştır, en azından oynamayı denemiştir. Fakat bu girişimlerin çoğunun hezimetle son bulduğuna, nice yiğit klavyenin de sinir krizine girmiş sahibi tarafından yumruklanarak can verdiğine eminim. Zira Eve'in zaten karmaşık olan yapısı, çözülmesi zor kontrol sistemiyle birleşerek en sabırlı oyuncuları bile çileden çıkartabiliyor. Yani Dominion'a kadar böyleydi. Neyse ki CCP, 6 yılın sonunda bu basit gerçeğin farkına vardı ve oyuna gelişmiş bir rehber bölümü ekledi. Artık oyun daha başlangıçta sizi nasıl bir Eve hayatı istiyorsanız o doğrultuda işinize yarayacak öğretim bölümlerine yönlendiriyor. Madenci olmak isteyen için de, "ben







savaşçıyım (ama tuş kombinasyonlarını çözemiyorum :/)" diyen için de kendilerine özel olarak hazırlanmış eğitim bölümleri var artık. Tabii hatırlatayım ki bu bölümler yine ağırlıklı olarak İngilizce seslendirme ve yazılı olarak karşınıza geleceğinden, halen Eve oynamak için İngilizcenizin iyi olması gerekiyor. Bu konuda CCP'nin yapabileceği çok fazla bir şey yok.

NE İYİ? NE KÖTÜ?

+Grafikler taktik-simülasyon RYO'lar arasında en iyisi
+Alışılagelenin dışında bir oyun sistemi
+Yaratıcı PvPvE sistemi
+Her şey bir filoyla başlar ve son bulur
- Oldukça zor oyun sistemi
- Alışması 3 ayı alabiliyor, öğrenmekse 1 yıldan uzun sürüyor
- Tek başınıza PVP yapma imkânınız kısıtlı (aklınızı alırlar)

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ + Her fraksiyona özel item seçenekleri + Eşya çeşitliliği çok fazla (+2000) + Eşya açıklamaları yeterli – Orta seviyenin üstünde İngilizce bilmek gerekiyor (açıklamalar teknik) – Gemilerin üst versiyonları grafik olarak kendini tekrarlıyor – Silah ve ekipmanların grafikleri kendini tekrarlıyor – Üst seviye eşyalara ulaşmak çok fazla zaman alıyor – Eşya sistemine hakim olmak zor

GÖREV SİSTEMİ + PvP ve PvE'yi harmanlayan görevler + Solo oyuna imkan tanıyan görev sistemi + Solo PVP ye imkan tanıyan oyun sistemi + Grup olarak görevlere gidildiğinde RP'ye imkân tanıması – Kendini tekrarlayan PVE görevleri

DÖVÜŞ SİSTEMİ + Grup olarak oynama becerisini ön plana çıkarıyor + Kendi sınıfında yüksek oyunculu dövüş sistemine izin veren tek oyun (5000 vs 5000) – Zor dövüş sistemi – Grup olmadan çok fazla PVP'ye imkân tanımaması

SINIF SİSTEMİ + Takım oyuncusu olmaya itiyor + Sınıf ve eşya kullanım çeşitliliği oyunu hem zor hem de farklı kılıyor + Tek karakter üzerinden alt sınıflara imkân tanıması + 50'ye yakın sınıf çeşitliliği

KAPTAN, BİR CİSİM YAKLAŞIYOR EFENİM

Eve'in Dominion'la getirdiği en etkileyici yeniliklerden birisi de gezegenlerin grafiklerinde oldu. Daha önceden oyunun yeni grafik motorunun içinde çıbanbaşı gibi sırıtan soluk, üçüncü sınıf gezegen grafiklerinin yerine tam render'lanmış gerçek gezegen grafikleri geldi. "Yaşayan bir gezegen" desem size ne ifade eder bilmiyorum ama üzerinde volkanlar patlayan, her şeyi yerle bir eden iyon fırtınalarıyla allak bullak olan, büyük şehirlerin ışıklarını görebildiğiniz dev dünyalar düşünün. Üstelik eklenen grafik efektleri sadece gezegenlerle de sınırlı değil. Görevler sırasında nadiren de olsa denk geldiğiniz gaz bulutu ve Nebula benzeri ortamlar da eklenen çeşitli grafik efektleri sayesinde daha canlı, daha gerçek bir görüntüye kavuşmuş durumda.

Bunca yeniliğe rağmen rahatça söyleyebilirim ki Dominion aslında hâlihazırda Eve oynayan oyunculara yönelik bir eklenti paketi. Dolayısıyla bugünden sonra Eve evrenini keşfetmeye karar verenler ve zamanında oynayıp bırakmış olanlar geri döndüklerinde Dominion'ın getirdiklerini o kadar da hissedemeyecek. Ama oyunun müdavimleri için de her şey güllük gülistanlık sayılmaz, özellikle bölge hâkimiyeti konusunda yapılan değişikliklerin oyuncuları zorlayacağı ortada. Elbette zamanla taşlar tekrardan yerine oturacaktır, çünkü geçmiş deneyimlerden biliyoruz ki Eve oyuncularının yıllardır değişmeyen adaptasyon özelliği oyunu her zaman dengeli yapmıştır.



Yapımcı CCP, Eve'in Fan Festivalinde yaptığı duyuruda Dominion'ın çıkışıyla birlikte oyunu yeni çıkaracak olan *Dust 514* oyunları ile adapte etmeye biraz daha yaklaştıklarını dile getirdi. Xbox ve PC için yapılmış iki ayrı oyunu nasıl verimli bir şekilde tek bir sunucuda buluşturacakları halen oyuncular tarafından tartışılan bir konu ama her ne olursa olsun Dominon, oyunda gerçekten köklü değişiklikler olacağının ilk kanıtı.

New Eden yeniden şekilleniyor, bunun sadece seyircisi değil, bir parçası olmak istiyorsanız Dominion son şansınız olabilir.



> **Tür:** DVD > **Yapım:** CCP > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** Windows® XP Service Pack 2 / Vista, Pentium / AMD 1GHz işlemci, XP (SP2) – 1GB / Vista – 1.5GB RAM, 6GB sabit disk alanı, ATI 9500, x300 serisi ya da GeForce FX (5 serisi) > **Önerilen Sistem:** 2GHz işlemci, 2GB RAM, GeForce 8 sınıfı ya da ATI 3000 ekran kartı > Web Sitesi: www.eveonline.com

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★★★
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★★☆
GRAFİK	★★★★☆
SES VE MÜZİK	★★★★☆
HİKAYE/ATMOSFER	★★★★★
EĞLENCE	★★★★☆

Kendi sınıfında yıllardır bir numara ve halen de bunu değiştirebilecek bir oyun yok gibi.

8,5

Solo — Parti
Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan
1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

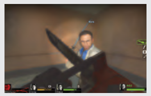
ÖNÜM ARKAM SAĞIM SOLUM GÜZEL ROL YAPMA OYUNU DOLDU! DAHA DRAGON AGE'İN TÜM BAŞLANGIÇ VE SONLARINI GÖREMEDEN MASS EFFECT 2 ÇÖKTÜ BOĞAZIMA... BIOSHOCK 2'YE İSE HİÇ GİRMİYORUM!... DESEM DE İNANMAYIN :)

FPS *(First Person Shooter)*



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
PC, PS3, 360

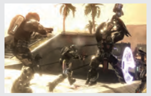
Şok edici anlarla dolu ilk oyundan sonra "ne kadar şok ediciyiz Allah'ım! O kadar şok ediciyiz kiii!" diye ağız sulandıran Infinity Ward'un hikâyesini "twist" manyağı yaparak dans ettirdiğini görünce biz bir miktar hayal kırıklığı yaşar gibi... Oluyordu ki, SpecOps ve Multiplayer modları boğazımıza bir yapıştılar ki kurtarabilene aşk olsun! Modern Warfare 2 daha uzunca bir süre FPS türünde çıkacak yeni oyunların korkulu rüyası olmaya devam edecek.



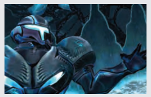
Left 4 Dead 2
PC, 360
İlk oyunun olması gereken oyuna bir kademe daha yaklaşmış Valve. Daha karakterli, daha fazla silahlı, baltalı ve kılıçlı, elektrik testereli Left 4 Dead 2'ye hoş geldiniz.



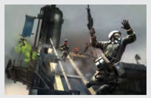
Borderlands
PC, PS3, 360
Kendine has çizgifilmsi grafikleriyle ve 4 kişilik co-op çok oyunculu moduyla daha uzun süre kendinden söz ettireceğe benziyor Borderlands.



Halo 3 ODST
Wii
ODST Halo 3'ün etinden sütünden faydalanan bir oyun olacak diye beklerken, oldukça kaliteli ve kendi ayakları üstünde durabilen bir oyun çıktı karşımıza.



Metroid Prime Trilogy
Wii
Klasik üç oyun bir arada! Toplam 60 saatten fazla aksiyon ve kafa kırdıran bulmaca içeren, Wii sahiplerinin mutlaka sahip olması gereken bir paket TPT.



Killzone 2
PS3
"Konsolda FPS olmaz" tezine inat, Killzone 2 sizi gırtlağınızdan yakalıyor ve sonuna kadar da bırakmıyor... Multiplayer'ı da danalar gibi oynanıyor.



Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı fazlasıyla hak eden bir oyun paketi.

STRATEJİ

Yeni



NAPOLEON TOTAL WAR
PC

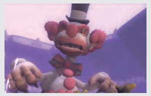
Bir Total War oyununun tavsiye listesine girmemesi mümkün olabilir mi? Her ne kadar bir yıl önce çıkan Empire Total War'un kapsamı içine giriyor olması nedeniyle, sanki bir ek görev paketiymiş gibi görünse de, Napolyonik döneme ilgi duyan strateji oyuncularının kaçırmak istemeyecekleri detaylara sahip NTW.



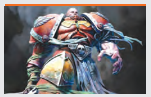
Anno 1404
PC, Wii
Bu yılın en hakkı yenmiş oyunu sayabiliriz Anno 1404'ü. O kadar güzel bir şehir kurma/strateji oyununun popüler oyunların arasında dikkatten kaçması pek üzücü...



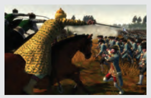
Hearts of Iron 3
PC
Stratejisini sütsüz ve şekersiz sevenlere, derin mi derin bir 2. Dünya Savaşı stratejisi... Türkiye'yi 2. Dünya Savaşı'ndan kazançlı çıkartabilecek misiniz?



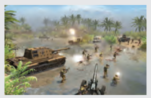
Spore: Galactic Adventures
PC
Spore evreni içinde kendi kahramanınızı oluşturup kendi maceranızı yaşayın. (Strateji oyunlarına hakkaten kıran girdi. Kaç aydır bu listeden düşmedi Spore GA, yuh!)



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
PC
Dawn of War 2 bizi şaşırttı ama hayal kırıklığına uğratmadı. Tek kişilik bölümleri bambaşka bir türe dönmüş olsa da hâlâ taş gibi strateji. Hele de multi'si yok mu...



Empire Total War
PC
Başka herhangi bir oyunun strateji, kaynak yönetimi, deniz ve kara savaşları, muhteşem grafikler ve sonsuz yeniden oynanabilirliği elde etmesi mümkün değildir.



Men of War
PC
Çok zor. Çok ama çok zor. "Artık eskisi gibi stratejiler yapmıyorlar" veya "bütün oyunları çıtır çerez gibi yerim" diyorsanız, sizi Men of War meydanlarında görmek isteriz.

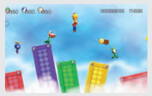
AKSİYON

Yeni

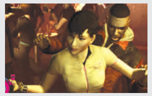


DARKSIDERS
PS3, 360

Bu yıl God of War benzeri oyunların yılı olacak gibi... Önce Bayonetta çıktı, şimdi Darksiders elimizde, sırada Dante's Inferno var... Ondan sonra da, eh, God of War 3 gelip tüm bu beğendiğimiz oyunları silecek hafızamızdan.
Ama o gelene kadar elimizde çok güzel bir benzeri var. Darksiders sadece God of War'dan değil, Zelda ve Portal'dan da "esin kaynağı" alarak, değişik bir arajman olmayı başarmış. Aksiyon sevenlerin kaçırmaması gerek.



New Super Mario Bros Wii
Wii
4 kişilik oynanışı, muhteşem platform öğeleri, 20 yıllık bir karakter olmasına rağmen hâlâ yeni fikirler bulunmasıyla, bu yılın en iyi oyunlarından birisi NSMBW.



GTA 4: Episodes From Liberty City
360
Daha önce çıkan Lost and Damned DLC'sini, yeni çıkan Ballad of Gay Tony DLC'sini tek bir pakette toplayan Episodes, GTA 4'e doyamamış olanlara özlediklerini fazlasıyla veriyor.



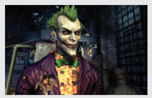
Assassin's Creed 2
PS3, 360
Kesinlikle "2009'un En İyi Oyunları" kapışmasında başa oynayacak, tam anlamıyla bir başyapıt olmuş AC2. İlk oyundan nefret etmiş bile olsanız, bunu çok seveceksiniz.



God of War Collection
PS3
God of War 3'e çeyrek kala, Kratos'a olan açlığımızı giderecek bundan güzel fırsat olamazdı. Ama gönül isterdi ki, Chains of Olympus da bu pakette bir şekilde yer alsın.

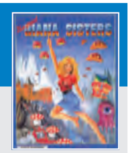


Uncharted 2: Among Thieves
PS3
"Niye PlayStation 3 aldın?" diye soranlara cevap olarak, Uncharted 2'yi göğsünüzü gere gere gösterebilirsiniz. Gerçekçi, film gibi aksiyon oyunları arasında bambaşka bir boyutta.



Batman: Arkham Asylum
PC, PS3, 360
Adı sanı duyulmamış bir firmadan geldi bu yılın en iyi aksiyon oyunu. Batman dövüşleri, bulmacaları ve genel olarak tokluğuyla bizi mest etmeyi başardı.

YENİ OYNANIŞ VE GRAFİKLERLE YENİDEN YAPILSA DEDİĞİMİZ 5 OYUN

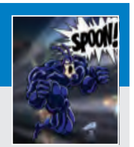


1. **GIANA SISTERS**
   Artık zamanı geldi!
2. **SHADOW DANCER**
   Kurtun modellemesini düzgün yapacaklar ama!
3. **MDK**
   Shiny Entertainment tırtlamasaydı ne iyi olurdu ya.
4. **X-COM**
   Yeni nesil bu kadar detayı kaldırabilir mi ama?
5. **SYNDICATE**
   EA'in bunu yaptığını zaten biliyoruz... Çabuk yapsın!

OYUNCULUĞUN HAYATIMIZA SOKTUĞU 5 SORUN

1. **GÖBEK**
   Sürekli oturmak 30 yaşından sonra etkisini gösteriyor.
2. **UYKUSUZLUK**
   Sorumluluklar arttıkça bir şeyden kısıp oyunlara yatırmak gerekiyor.
3. **BAZI ANLAYIŞSIZ KARŞI CİNSLER**
   "O bilgisayarı benden daha çok seviyorsun!"
4. **NORMALLEŞME ÇABASI**
   Oyunları anlamayanlara kendimizi anlatmaktan bıktık.
5. **ÜŞENGEÇLİK**
   Kabul edelim, bu da oluşuyor bünyede.

"TROLL" YERİNE FORUM ZARARLILARINA VERİLEBİLECEK 5 İSİM

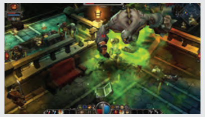


1. **FORUM KENESİ**
   Herkesin hayat enerjisini emen asalak anlamında.
2. **PİS!**
   Troll'lük yaptırmama konusunda etkili olacağını sanmıyoruz.
3. **HAŞARAT**
   Böcek gibi ezilmesi gerek anlamında.
4. **YENGENLİK**
   Hakan? Ne demek istedin sen şimdi?
5. **FORUM BRULÖRÜ**
   Wave'den size fikir soranda kabahat...

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



Dragon Age Origins
PC, PS3, 360
Kendini kaybedercesine tekrar, tekrar ve tekrar oynayanlarımız var DAO'yu. Olum, o kadar güzel oyun çıktı, bıraksanıza? Yok, illa ve sürekli Dragon Age oynuyorlar. Vardır bir hikmeti.



Torchlight
PC
Anaa, sen nereden çıktın başımıza yahu?! Yani utanmasa Diablo 3'ü beklememize gerek bırakmayacakmış. Almaz ve oynamazsanız ağlarsınız, söyleyelim!



Demon's Souls
PS3
Üç ay kadar düşününce Demon's Souls'un aksiyondan çok rol yapma oyunu kategorisine daha uygun olduğuna karar verdik. Ama bu, oyunun zorluğunu değiştirmedi.



Shin Megami Tensei Persona 4
PS2
Yılın en iyi rol yapma oyununun PlayStation 2'ye çıkmasına ne denir ki? Ancak "bit pazarına nur yağıyor" diyebiliriz. Anime sevin veya sevmeyin, bu oyunu kesinlikle oynamalısınız!

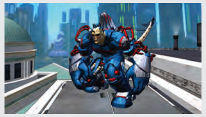


Fallout 3
PC, PS3, 360
Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. İnanılmaz modları, oldukça kaliteli indirilebilir içeriğiyle bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.

DVO *(Devasa Online)*



Aion
PC
Aion bizi o kadar sardı ki, şu anda bu satırları nasıl okuyor olabildiğinize şaşıyoruz... Çok iyi rafine edilmiş, harika bir DVO olmuş. Bu arada oyundaki 2. guild'imizi kurmak üzereyiz, bekleriz.



Champions Online
PC
Sistemi henüz tam oturmamış olsa da Champions Online, City of Heroes'un halefi olmaya aday. Süper kahramanlar ve süper kötüleri konu alan kaç tane DVO var ki zaten?



Eve Online
PC
Devasa Online oyunlarda basitleştirmeye gıcık oluyorsanız, Eve'ye bekleriz sizi. 8 saatlik eğitim görevlerinden itibaren uzuuun bir süre bu evrende kalacağınızı farkedeceksiniz.



WoW: Wrath of the Lich King
PC
Birçoğunuz WotLK'in tüm içeriğini aylar önce bitirdi, ama yeni WoW eklentisi Cataclysm gelene dek arkadaşlıklar ve ortam için WoW'dasınız. Biraz daha sabır, yakında beklediğiniz gerçekleşecek.



Everquest 2
PC
Dönüp dolaşıp tavsiye ediyoruz ama bir DVO'nun oturması için gereken yılları çoktan aşmış bir oyun EQ2. Şu anda başlarsanız, taş gibi bir oyunla karşılaşacağınıza emin olabilirsiniz.

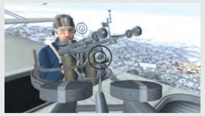
SİMULASYON



ARMA 2
PC
Bu kadar karmaşık bir savaş simulasyonunu, hata bulmak için çok fazla ince elemeye gerek yok. Nasıl olsa onbinlerce seveni bütün hatalarını bulup tamir edecek ve yıllarca oynanacak.



The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!



IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.



Microsoft Flight Simulator X
PC
Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



Lock On
PC
Ne zamandır şöyle sağlam bir modern savaş simulasyonu gelmiyor, biz de eski defterleri karıştıralım bakalım. Lock-On'un sayfasına geri dönmeye ne dersiniz?

AYIN ALTIN OYUNLARI



Mass Effect 2



Darksiders



Napoleon Total War

SPOR



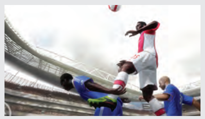
WWE RAW vs Smackdown 2010
PS3, 360, Wii
Yeni hikâye moduyla birlikte daha bir dolu hale gelen Raw vs Smackdown, uzun yıllardır çaktırmadan FIFA ve PES'le birlikte yılın yenilenen spor oyunu olmayı başarıyor.



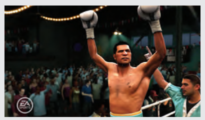
NBA 2K10
PS3, 360
NBA 2K10 muhteşem bir basketbol oyunu. Hem hızlı, hem gerçekçi, hem de çok iyi bir online oynanışa sahip. NBA Live bu sene de geçildi.



Championship Manager 2010
Wii
Uzun aradan sonra CM'nin hatalarını düzeltmeye başladığını görüyoruz ve menejerlik oyunlarını sevenler adına seviniyoruz. Üstelik de tamamen Türkçe olarak bir ilke imza atmışlar!

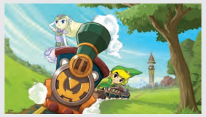


FIFA 10
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii
FIFA'nın üç yıl üstüste kendini bu kadar geliştir-mesi Konami'yi geriyor olmalı... Ama keşke PC versiyonuna üvey evlat muamelesi yapmasa EA.



Fight Night Round 4
PS3, 360
Boks söz konusu olduğunda Fight Night Round serisine kafa tutabilecek bir oyun hala yok. Bu bize ilginç geliyor, halbuki bir boks oyunu yapmak ne kadar zor olabilir ki? (!)

MACERA



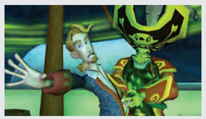
Legend of Zelda: Spirit Tracks
DS
Bir önceki DS Zelda oyunuyla büyük benzerlikler taşısa da, yeni bir Zelda oyunu işte! Taştan olsa oynanır illa ki, DS alınır onun için.



Professor Layton: Diabolical Box
DS
150'den fazla bulmacası ve adventure tarzı oynanışıyla kaçırılmaması gereken bir oyun.



Machinarium
PC
Samorost serisinin yapımcısı olan Çek menşeili bir yapımcıdan, kelimelere gerek duymayan bir adventure oyunu... Harikulade!



Tales of Monkey Island
PC, Wii
TellTale Games olmasa adventure severler öksüz kalacak... Bu kez de Monkey Island'a yepyeni, beş bölümlük bir seri hazırlamış haytalar. Ne de güzel etmişler.



Scribblenauts
DS
Bir oyun. Bir sorun ve o sorunu çözmek için kullanabileceğiniz (aralarında güllaç, börek ve imamın da olduğu) 22.000'den fazla kelime... Ne kadar zor olabilir ki, öyle değil mi?

YARIŞ



Forza Motorsport 3
360
Yarış oyunu sevenler neye saldıracağını şaşırdı! Ama bu ay piyasaya çıkan Forza 3, daha gerçekçi oyunları sevenler için daha iyisi olmayan bir oyun!



Dirt 2
PC, PS3, 360
Tozlu topraklı pistlerde debeleneceğiniz en iyi yarış oyunu Dirt 2. Artık PC'lere de çıktığına göre, almamak için tek bir nedeniniz bile kalmadı.



Need for Speed Shift
PC, PS3, 360
Önceki iki-üç oyunla tam anlamıyla şaftı dağıtan NFS, bu oyunla Shift'i düzeltmiş (iğrenç kelime oyunu yaptım size).



Burnout Paradise: Ultimate Box
PC, PS3, 360
Kesinlikle GRID'le birlikte son yılların en iyi yarış oyunu. GRID'in daha gerçekçi yapısına karşın, tam bir arcade bombası Ultimate Box. Kaçmaz!



Race Driver GRID
PC, PS3, 360
Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantezinizi yaşayabileceğiniz, her yarış severi saracak kadar iyi bir oyun.

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Arkadaşlar, şubat, mart ve nisan ayları boyunca kelimizi kaşıyacak bile zamanımız olmayacak. Allah'tan oyunların bir kısmı uzaklara ertelendi, yoksa nice olurdu halimiz? (nayyyssss...)

ŞUBAT '10	
Aliens vs Predator	PC, PS3, 360
Anno 1404: Venice	PC
Bioshock 2	PC, PS3, 360
Dante's Inferno	PS3, 360, PSP
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	Wii
Heavy Rain	PS3
Napoleon: Total War	PC
S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat	PC
Star Trek Online	PC
The Settlers 7: Paths to a Kingdom	PC
White Knight Chronicles	PC

MART '10	
Alice in Wonderland	PC, Wii, DS
Assassin's Creed 2	PC
Battlefield: Bad Company 2	PC, PS3, 360
Clash of the Titans	PS3, 360
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	PC
Dragon Age: Origins - Awakening	PC, PS3, 360
Final Fantasy XIII	PS3, 360
God of War III	PS3
Gray Matter	PC
Just Cause 2	PC, PS3, 360
Metro 2033: The Last Refuge	PC, 360
Mount & Blade Warband	PC
Prison Break	PC, PS3, 360
Red Steel 2	Wii
Resonance of Fate	PS3, 360
Silent Hill: Shattered Memories	Wii
Silent Hunter 5	PC
Supreme Commander 2	PC, 360
Warhammer 40.000: Dawn of War II - Chaos Rising	PC
Yakuza 3	PC

NİSAN '10	
Blur	PC, PS3, 360
Red Dead Redemption	PS3, 360
Super Street Fighter IV	PS3, 360
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	PC, 360, DS

MASS EFFECT 2

GEZEGEN REHBERİ



Dikkat, spoiler çıkabilir!

Elinizdeki oyun Mass Effect 2 gibi bir hikâye şaheseri olduğunda, oynarken her an bir yerlerden sürpriz bir şeyler fırlayabileceğini biliyorsunuz aslında. Karşılaştığınız bazı şeyler sizi çok fazla şaşırtmasa da, bazıları 'vaay be, süper düşünmüş adamlar' dedirtiyor. Sorun şu ki kimilerinizin önemsiz gördüğü bir sürpriz, kimileriniz için çok önemli olabiliyor; dolayısıyla böyle bir rehber yazarken dikkatli davranmanın da maalesef belli bir sınırı oluyor. Yazının içinde de birkaç yerde belirttim, yine belirteyim: Bence oyunda spoiler diyebileceğimiz tek bir karakter var, o da aslında çok büyük bir sürpriz değil. Yine de yazı boyunca bu karakterle ilgili yerleri azıcık sansürledik (örneğin ismini kullanmadım, yeteneklerinin isimlerini de azıcık değiştirmek zorunda kaldım). Diğer karakterler, görevler ve gezegenlerle ilgili herhangi bir sürpriz olduğunu düşünmüyorum. Siz yine de okurken dikkatli olun, örneğin eğer N7 görevlerini kendi başınıza araya araya bulmak istiyorsanız tabloya bakmadan diğer kısma geçin :)

Peki bu mini rehberimizde (mini diyorum çünkü ME2 çok derin bir oyun, ne yapsak yanında mini kalacaktı) neler bulacaksınız? ME1 rehberimizdekine benzer bir gezegen listesi bulacaksınız, böylece taradığınız gezegenlerin listesini rahatça tutabileceksiniz. Ekibinizi kurarken yapabileceğiniz tercihler hakkında öneriler bulacak, kimin ne yeteneği varmış göreceksiniz. İyi saklanmış N7 görevlerinin nerelerde olduğunu öğrenecek, son olarak da Biyotik Ali'nin hazırlamış olduğu "biyotik tavsiyeleri" kısmında bu yola gönül vermiş olanlarınızın işine yarayacak tüyolar bulacaksınız. Şimdilik bu kadar, gelecek aya kadar, farewell!

Eser Güven

Mass Effect 1'deki gezegen sistemini karışık mı bulmuştunuz? Mass Effect 2'de sizi çok daha karışık, başında çok daha fazla zaman harcamanızı gerektiren bir gezegen sistemi olduğunu söylesem ne düşünürdünüz? ME1'de ne güzel gezegeni tarıyorduk, bitiyordu. ME2'de ise sistem daha karışık.

Oyunda dört farklı mineral bulunuyor: element sıfır (eezo – en ender bulunan ve en değerli olan mineral bu), iridyum, platinyum ve palladyum. Bu mineralleri toplamak oldukça önemli, çünkü her türlü araştırmanızı bunları kullanarak yapıyorsunuz. Ama burada ME1'den bir fark daha görüyoruz, maden kazmak bedava değil. Maden kazmak için sonda (probe) kullanmanız gerekiyor ve geminizde ilk başta yalnızca 30 sonda taşıyabiliyorsunuz (ve bunların tanesine 100 kredi ödemeniz gerek). Dolayısıyla daha önce tarama yaptığınız gezegenlerde vakit ve sonda harcamamanız önemli, ayrıca ihtiyacınız olan minerale göre gezegen seçerek de kazançlı çıkabilirsiniz. Burada devreye gezegen tablosu giriyor, taradığınız gezegenlerin yanındaki Ziyaret sütununda bulunan kısmı işaretleyerek 'buna gitmiş miydim' derdinden kurtulacaksınız.

Gezegen üzerinde tarama yaparken sağ tarafta tarama sonucunu göreceksiniz. Buradaki grafiğin yüksekliği, ilgili mineral kaynağının zenginliğini göstermektedir. Zengin bir maden bulduğunuzda 'probe' düğmesini kullanarak sonda işlemine başlayabilirsiniz.

Genellikle bir gezegende aşağı yukarı 15 mineral kaynağı bulunmaktadır. Eğer taramalarınız sırasında birden fazla mineral gösteren bir bölge bulursanız tek sonda ile birden çok mineral çıkarabilirsiniz. Eğer grafikteki tepe çok alçaksa boşuna sonda harcamayın (çok acil olarak az da olsa minerale ihtiyacınız yoksa).

Kazacak gezegen ararken öncelikle gezegenin zenginliğini göz önünde bulundurun, bu gezegenlerde özellikle Zengin olarak gösterilmiş minerallerden bolca toplayabilirsiniz.

CALESTON RIFT

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Aysur	Agnin	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Orta	Orta	●
	Alformus	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Orta	●
	Arvuna	Okyanus/Buz	Zengin	Orta	Fakir	Zengin	Orta	●
	Dranen	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Fakir	Fakir	●
	Shasu	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Orta	Orta	●
	Shir	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Orta	Zengin	●
	Tamgauta	Çöl	İyi	Yok	Fakir	Orta	Zengin	●
Balor	Bres	Kaya	Zengin	Yok	Fakir	Zengin	Orta	●
	Caleston	Çöl	Zengin	Orta	Fakir	Zengin	Orta	●
	Cernunnos	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Zengin	Orta	●
	Elatha	Kaya	Zengin	Yok	Fakir	Zengin	Orta	●
	Partholon	Okyanus/Buz	Zengin	Yok	Fakir	Zengin	Orta	●
Solveig	Sinmara	Kaya	İyi	Yok	Zengin	Orta	Orta	●
	Surtur	Çöl	Zengin	Yok	Fakir	Fakir	Zengin	●
	Thrivaldi	Jovian Devi	Fakir	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
Talava	Aitarus	Kaya	Orta	Yok	Zengin	Fakir	Fakir	●
	Kaushus	Kaya	İyi	Yok	Zengin	Orta	Orta	●
	Maitrum	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Fakir	Fakir	●
	Taitus	Çöl	Zengin	Yok	Fakir	Orta	Zengin	●

EAGLE NEBULA

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Amun	Anhur	Yeşil	Zengin	Zengin	Fakir	Zengin	Orta	●
	Bast	Jovian Devi	Fakir	Yok	Fakir	Fakir	Fakir	●
	Neith	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Orta	Zengin	●
	Sekhmet	Jovian Devi	Orta	Orta	Fakir	Orta	Fakir	●
	Sobek	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
Imir	Gregas	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Orta	Orta	●
	Korlus	Madensiz	-	-	-	-	-	●
	Osalri	Kahverengi Cüce	Orta	Yok	Fakir	Orta	Orta	●
	Quodis	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
Malgus	Flett	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Orta	Zengin	●
	Uzin	Pegasid Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Orta	●
	Wrill	Çöl	Zengin	Yok	Fakir	Orta	Zengin	●
Relic	Beach Thunder	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Orta	Fakir	●
	First Land	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
	Fitful Current	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Fakir	Fakir	●
	Island Wind	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
	Murky Water	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Orta	Zengin	●
	Preying Mouth	Jovian Devi	Orta	Zengin	Fakir	Fakir	Fakir	●
	Rough Tide	Kaya	Zengin	Yok	Fakir	Zengin	Zengin	●
Strabo	Antigar	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
	Jarrahe Station	Madensiz	-	-	-	-	-	●

CALESTON RIFT

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Lusam	Doriae	Çöl	İyi	Yok	Fakir	Orta	Zengin	●
	Euntanta	Çöl	Zengin	Yok	Fakir	Orta	Zengin	●
	Jontan	Pegasid Devi	İyi	Yok	Orta	Orta	Orta	●
	Tarith	Yeşil	Zengin	Zengin	Fakir	Zengin	Orta	●
	Xetic	Buz Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
Ondeste	Acaeria	Okyanus/Buz	Zengin	Yok	Orta	Zengin	Orta	●
	Maisuth	Okyanus/Buz	İyi	Yok	Orta	Zengin	Orta	●
	Zesmeni	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Orta	Zengin	●
Tasale	Beregale	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Orta	Zengin	●
	Illium	Madensiz	-	-	-	-	-	●
	Naxell	Buz Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
	Ponolus	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Orta	Zengin	●
	Thail	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Fakir	Fakir	●
Zelene	Epho	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Fakir	Zengin	●
	Gaelon	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Fakir	Orta	●
	Helyme	Yeşil Sonrası	Orta	Orta	Orta	Orta	Orta	●
	Nepyma	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Fakir	Orta	●

FAR RIM

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Dholen	Charoum	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Fakir	Fakir	●
	Gotha	Çöl	Zengin	Orta	Orta	Orta	Zengin	●
	Haestrom	Madensiz	-	-	-	-	-	●
Ma-at	Ammut	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●

HADES NEXUS

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Hekate	Asteria	Çöl	Zengin	Fakir	Orta	Fakir	Zengin	●
	Bothros	Okyanus/Buz	Zengin	Fakir	Fakir	Zengin	Orta	●
	Ker	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Orta	Zengin	●
	Triodia	Buz Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
Pamyat	Dobrovolski	Kaya	Zengin	Orta	Zengin	Orta	Orta	●
	Komarov	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Fakir	Fakir	●
	Patsayev	Okyanus/Buz	Zengin	Yok	Orta	Zengin	Orta	●
	Volkov	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Fakir	Fakir	●
Sheol	Gei Hinnom	Çöl	Zengin	Orta	Orta	Zengin	Yok	●

Erden'in Notu: Bir yıllık dergide yaptığım kadar tabloyu bir kerede gönderen sevgili Eser'i buradan tebrik etmek istiyorum. I love tablo! Saygılar... :)

HAWKING ETA

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Century	Cantra	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Fakir	Zengin	●
	Klendagon	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Orta	Zengin	●
	Tamahera	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Orta	Zengin	●
Chandrasekhar	Tharopto	Buz Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
	Hebat	Buz Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Orta	●
	Teshub	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
Schwarzschild	Atahil	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Orta	Orta	●
	Etamis	Yeşil Sonrası	İyi	Zengin	Orta	Zengin	Orta	●
	Linossa	Buz Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
	Rihali	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
Thome	Derelict Reaper	Madensiz	-	-	-	-	-	●
	Lethe	Çöl	Zengin	Yok	Fakir	Orta	Zengin	●
	Mnemosyne	Kahverengi Cüce	Orta	Yok	Fakir	Orta	Orta	●

HOURGLASS NEBULA

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Faryar	Alingon	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Orta	Zengin	●
	Antictra	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Fakir	Orta	●
	Asteroid Belt	Madensiz	-	-	-	-	-	●
	Daratar	Yeşil Sonrası	İyi	Zengin	Orta	Zengin	Orta	●
	Nephros	Jovian Devi	Orta	Yok	Orta	Fakir	Fakir	●
	Quarem	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Orta	Fakir	●
	Tunfigel	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Orta	Zengin	●
	Wenrum	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Orta	Zengin	●
Osun	Aganju	Çöl	İyi	Yok	Orta	Orta	Zengin	●
	Erinle	Yeşil	İyi	Zengin	Fakir	Zengin	Orta	●
	Olokun	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Fakir	Orta	●
	Orunmilla	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Fakir	Fakir	●
	Purgatory	Madensiz	-	-	-	-	-	●
Ploitari	Aigela	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Orta	Orta	●
	Synalus	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Orta	Zengin	●
	Thegas	Çöl	Zengin	Orta	Orta	Orta	Zengin	●
	Zanethu	Kaya	İyi	Yok	Zengin	Orta	Orta	●

KROGAN DMZ

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Aralakh	Durak	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Orta	Orta	●
	Kanin	Kaya	Orta	Yok	Orta	Fakir	Fakir	●
	Kruban	Çöl	Zengin	Yok	Fakir	Orta	Zengin	●
	Ruam	Jovian Devi	Fakir	Yok	Fakir	Fakir	Fakir	●
	Tuchanka	Madensiz	-	-	-	-	-	●
	Vaul	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Fakir	Fakir	●
Nith	Mantun	Kaya	Zengin	Orta	Zengin	Orta	Orta	●
	Tula	Buz Devi	Fakir	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
	Vard	Buz Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●

MINOS WASTELAND

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Caestus	Invictus	Yeşil	Zengin	Orta	Orta	Zengin	Orta	●
	Temerarus	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Fakir	Orta	●
Fortis	Aequitas	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Orta	Zengin	●
	Pietas	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Orta	Zengin	●
	Vir	Çöl	İyi	Yok	Orta	Orta	Zengin	●

NUBIAN EXPANSE

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Dakka	Alkonost	Buz Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
	Bannik	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Zengin	Zengin	●
	Gamayun	Jovian Devi	Fakir	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
	Pragia	Madensiz	-	-	-	-	-	●
	Zirnitra	Okyanus/Buz	Zengin	Yok	Fakir	Zengin	Orta	●
Kalabsha	Tefnut	Jovian Devi	Fakir	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
	Yamm	Yeşil Sonrası	Orta	Orta	Orta	Orta	Orta	●
Qertassi	Norehsa	Buz Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●

OMEGA NEBULA

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Arinlarkan	MSV Strontium	Madensiz	-	-	-	-	-	⚐
	Utha	Okyanus/Buz	Zengin	Yok	Fakir	Zengin	Orta	⚐
Batalla	Logasiri	Çöl	Orta	Yok	Fakir	Fakir	Zengin	⚐
	Nearog	Buz Devi	Orta	Orta	Fakir	Orta	Fakir	⚐
	Thunawanuro	Yeşil	İyi	Zengin	Fakir	Zengin	Orta	⚐
Fathar	Dorgal	Okyanus/Buz	Zengin	Yok	Fakir	Zengin	Orta	⚐
	Korar	Kaya	İyi	Yok	Zengin	Orta	Orta	⚐
	Lorek	Okyanus/Buz	Zengin	Yok	Orta	Zengin	Orta	⚐
Kairavamori	Sehtor	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Orta	Orta	⚐
	Uwan Oche	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Orta	Orta	⚐
	Vatar	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Orta	Orta	⚐
Sahrabarik	Bindur	Okyanus/Buz	Zengin	Yok	Fakir	Zengin	Orta	⚐
	Imorkan	Buz Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	⚐
	Omega	Madensiz	-	-	-	-	-	⚐
	Omega 4 Relay	Madensiz	-	-	-	-	-	⚐
	Urdak	Kahverengi Cüce	Orta	Yok	Fakir	Orta	Orta	⚐

TITAN NEBULA

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Haskins	Capek	Kaya	Zengin	Orta	Zengin	Fakir	Zengin	⚐

THE PHOENIX MASSING

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Salahiel	Ekuna	Kaya	Zengin	Orta	Zengin	Orta	Orta	●
Sea of Storms	Heretic Station	Madensiz	-	-	-	-	-	●
Tassrah	Ishassara	Jovian Devi	Fakir	Yok	Fakir	Fakir	Orta	●
	Pahhur	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Orta	Orta	●
	Sarapai	Çöl	Zengin	Yok	Fakir	Orta	Zengin	●

PYLOS NEBULA

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Dirada	Canalus	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Orta	Zengin	●
	Siano	Kaya	Zengin	Orta	Zengin	Orta	Orta	●
	Sineus	Jovian Devi	Fakir	Yok	Fakir	Fakir	Fakir	●
	Thenusi	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Fakir	Orta	●
	Vioresa	Buz Devi	Fakir	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
	Zeth	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Fakir	Fakir	●
Kriseroi	Geus	Buz Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
	Neidus	Yeşil Sonrası	Orta	Yok	Orta	Orta	Orta	●
	Tenoth	Buz Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
	Theonax	Okyanus/Buz	Zengin	Yok	Orta	Zengin	Orta	●
	Uzin	Buz Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
Nariph	Isale	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Fakir	Fakir	●
	Jonus	Buz Devi	Orta	Yok	Fakir	Fakir	Fakir	●
	MSV Broken A.	Madensiz	-	-	-	-	-	●
Satent	Anedia	Okyanus/Buz	Zengin	Yok	Orta	Zengin	Orta	●
	Boro	Okyanus/Buz	Zengin	Zengin	Orta	Zengin	Orta	●
	Nataisa	Buz Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
	Raisaris	Kaya	Zengin	Zengin	Zengin	Orta	Orta	●
	Rescel	Pegasid Devi	Orta	Yok	Fakir	Fakir	Orta	●

ROSETTA NEBULA

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Alpha Draconis	2175 Aeia	Yeşil	Zengin	Orta	Fakir	Zengin	Orta	●
	2175 AR2	Jovian Devi	Fakir	Yok	Fakir	Fakir	Orta	●
Enoch	Goliath	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Fakir	Orta	●
	Joab	Yeşil Sonrası	İyi	Zengin	Orta	Zengin	Fakir	●
	Laban	Çöl	Zengin	Orta	Zengin	Fakir	Orta	●
	Mizraim	Buz Devi	İyi	Zengin	Fakir	Orta	Fakir	●
Phi Clio	Cyllene	Jovian Devi	Fakir	Yok	Fakir	Fakir	Fakir	●
	Parnassus	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Orta	Fakir	●

SHADOW SEA

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Iera	Horizon	Madensiz	-	-	-	-	-	●
	Prospect	Jovian Devi	Fakir	Fakir	Fakir	Fakir	Fakir	●
	Venture	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Orta	Zengin	●
	Watchman	Kaya	Orta	Yok	Zengin	Fakir	Fakir	●

THE SHRIKE ABYSSAL

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Urla Rast	Bovis Tor	Çöl	Zengin	Yok	Orta	Orta	Zengin	●
	Doz Atab	Buz Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
	Rosh	Kaya	Zengin	Yok	Orta	Zengin	Orta	●
	Talis Fia	Yeşil	İyi	Orta	Fakir	Zengin	Orta	●
Xe Cha	Aphras	Yeşil Sonrası	Orta	Yok	Orta	Orta	Orta	●
	Tosal Nym	Kaya	Zengin	Zengin	Zengin	Fakir	Orta	●
	Vem Osca	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
	Zada Ban	Çöl	Zengin	Zengin	Orta	Orta	Zengin	●

SIGURD'S CRADLE

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Decoris	Laena	Çöl	Zengin	Yok	Fakir	Orta	Zengin	●
	Sanctum	Yeşil	İyi	Orta	Fakir	Zengin	Orta	●
Skepsis	Crick	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Orta	Orta	●
	Darwin	Kaya	İyi	Yok	Zengin	Orta	Orta	●
	Franklin	Kaya	Zengin	Yok	Zengin	Orta	Orta	●
	Keimowitz	Okyanus/Buz	Zengin	Yok	Fakir	Zengin	Fakir	●
	Pauling	Buz Devi	Fakir	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
	Wallace	Pegasid Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
	Watson	Yeşil	İyi	Zengin	Fakir	Zengin	Orta	●

SOLAR SYSTEM

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Sol	Earth	Madensiz	-	-	-	-	-	●
	Jupiter	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Fakir	Orta	●
	Mars	Madensiz	-	-	-	-	-	●
	Mercury	Kaya	Orta	Yok	Zengin	Orta	Fakir	●
	Neptune	Buz Devri	Fakir	Yok	Fakir	Orta	Fakir	●
	Pluto	Kaya	Orta	Yok	Zengin	Fakir	Fakir	●
	Saturn	Jovian Devi	İyi	Yok	Orta	Orta	Orta	●
	Uranus	Buz Devri	Yok	Yok	Fakir	Fakir	Fakir	●
	Venus	Yeşil Sonrası	İyi	Yok	Orta	Orta	Zengin	●

VALHALLAN THRESHOLD

	Gezegen	Türü	Zenginlik	Element Sıfır	İridyum	Platinyum	Palladyum	Ziyaret
Micah	Dumah	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Fakir	Fakir	●
	Elohi	Jovian Devi	Orta	Yok	Fakir	Orta	Orta	●
	Farlas	Kaya	Zengin	Orta	Zengin	Fakir	Orta	●
	Israfil	Kaya	Zengin	Orta	Zengin	Orta	Fakir	●
	Kakabel	Kaya	Zengin	Orta	Zengin	Fakir	Zengin	●
Paz	Garvug	Yeşil Sonrası	İyi	Zengin	Fakir	Orta	Orta	●
Raheel-Leyya	Leyya	Güneş	-	-	-	-	-	●
	Susskind Stat.	Madensiz	-	-	-	-	-	●
	The Migrant Fl.	Madensiz	-	-	-	-	-	●

Ekip Tavsiyeleri

Mass Effect 2'de de görevlere yanımızda iki ekip üyesiyle birlikte çıkıyoruz. Görevlere çıkmadan önce gemimize almış olduğumuz elemanlar arasından seçim yapıyor ve görev bitene kadar bunları değiştiremiyoruz. Yanınıza kimi alacağınıza karar verirken gittiğiniz görevin içeriğini de göz önünde bulundurmanız iyi olur, bazı görevler Biotic ağırlıklı gruplarca daha kolay halledilebilirken, bazıları için çok sağlam ateş gücü (Combat ağırlıklı) gerekebiliyor. Geminize alabileceğiniz on eleman (DLC ile gelen Zaeed'i es geçiyorum) arasından kullanabileceğiniz pek çok kombinasyon olduğundan her türlü görevin üstesinden gelmenizi sağlayacak gruplar kurabilirsiniz.

Spoiler Uyarısı: Yanınıza alabileceğiniz karakterlerden birinin ismi yerine oyunun başında dosyasında görmüş olduğunuz takma ismini kullandım.

Geminize aldığınız her bir elemanın 'sadakat gücü' denilen, ilgili sadakat görevini tamamladığınızda açılan bir yeteneği var. Bu yetenek, başta sahip olduğu yeteneklerden çok daha güçlü ve elemanın kendisine özgü bir yetenek.

Dengeli Ekipler (isim yerine Shepard'ın sınıfı kullanılmıştır)
• Soldier, Jack, Tali • Adept, Grunt, Mordin • Engineer, Thane, Samara • Vanguard, Archangel, Mordin • Infiltrator, Miranda, Grunt • Sentinel, Jacob, Grunt

Combat ağırlıklı ekipler
• Soldier, Grunt, Jacob
• Soldier, Grunt, Archangel
• Vanguard, Thane, Grunt
• Infiltrator, Jacob, Grunt

Biotic ağırlıklı ekipler
• Adept, Samara, Jack
• Vanguard, Samara, Miranda
• Sentinel, Jack, Miranda

Tech ağırlıklı ekipler
• Engineer, Tali, Legion
• Sentinel, Mordin, Miranda
• Infiltrator, Mordin, Legion

Ekip Üyeleri

Her bir ekip üyesinin kendine özgü güçleri bulunmaktadır. Shepard bunlardan bazılarını araştırmalar yoluyla öğrenebilir. Bu güçlerin her biri iki kere evrimleştirilebilir, aşağıda güçlerin temel halini ve evrimli hallerinin açıklamalarını da bulabilirsiniz.



Grunt

Grunt da tam bir combat elemanı, biotik veya tech ile pek bir işi olmuyor. Özellikle de bol çatışmalı görevlerde işinizi kolaylaştıracağı garanti.

• Grunt'un Krogan Berserker gücü özellikle dikkat etmeniz gereken bir güç, bu gücü geliştirdiğinizde elinizde tam bir zarar manyağı eleman olmuş olacak.

Krogan Berserker Grunt'ın silah zararını ve sağlığını arttırır. Sağlığının daha hızlı yenilenmesini sağlar.
Krogan Pureblood Grunt'ın sağlık yenilemesi daha da hızlanır ve uzun süre hayatta kalmasını sağlar.
Krogan Warlord Grunt'ın silah zararını arttırır.

Fortification Grunt'ın zırhını güçlendirir.
Improved Fortification Zırhın etki süresini arttırır ve daha çok saldırıya direnmesini sağlar.
Heavy Fortification Grunt'ın zırhı çok daha yüksek miktarda zarara karşı dayanıklı olur.



Tali'Zorah nar Rayya

Valla Tali spoiler değil, o yüzden ismini açıkça yazmakta bir sakınca görmüyorum. Çünkü zaten oyunun en başında bir araya geliyorsunuz. Yeteneklerini zaten ME1'den hatırlıyor olmalısınız, Tali özellikle de yapay zeka konusunda deneyimli bir tech uzmanı.
• Tali gibi bir tech uzmanını yanınızda bulundurmanın en güzel kısmı çoğu yerde karşılaşacağınız drone ve robotları programlayarak düşmanın üzerine salabilmek.
Energy Drain Düşman kalkanlarını emerek kendi kalkanlarını güçlendirir.
Heavy Energy Drain Energy Drain gücü daha da etkili olur ve verdiği zarar artar.
Area Drain Energy Drain gücünün etki alanı genişler ve birden çok hedefe vurabilir.
Quarian Machinist Tali'nin savaş yeteneklerini ve silah zararını arttırır. Ayrıca güçlerinin süresi de artar.
Quarian Engineer Tali'nin güçlerinin süresi ve sağlığı artar.
Quarian Mechanic Tali'nin silahlarının verdiği zarar ve sağlığı artar.



Miranda Lawson

Miranda da oyunun başında yanınıza katılan biri ve çok büyük bir ihtimalle sırf güzelliği yüzünden oyunun sonuna kadar ekiplerinizde tutmaya çalışacaksınız (aha da buraya yazıyorum). Miranda hem biotik, hem de tech güçlerine sahip.

• Miranda'nın özellikle Overload gücünü başlarda çok sık kullanacaksınız. Bu güç sayesinde düşmanların kalkan ve bariyerlerini indirebilir ve savunmasız kalan düşmanları rahatça öldürebilirsiniz.
Cerberus Officer Miranda'nın savaş yeteneklerini, silah zararını ve sağlığını arttırır. Ayrıca ekibe de savaş bonusu verir.
Cerberus Leader Ekibin silah zararı daha da artar.
Cerberus Tactician Ekibin sağlığı daha da artar.
Slam Yüksek derecede zarar veren bir biotik saldırı.
Heavy Slam Slam gücü çok daha fazla zarar verir.
Crippling Slam Miranda Slam gücü için hedefinin en zayıf yerlerini seçer, böylece hedef bir süreliğine etkisiz hale de gelir.



Mordin Solus

Mordin Solus, gemiye alacağınız bir bilimadamı, oyunun başında ilk iş olarak kendisini yanınıza katmanız oldukça akıllıca olur (böylece gemide araştırmaları da bir an önce başlatabilirsiniz).

• Mordin özellikle de Incinerate gücü sayesinde organik düşmanların işini çok hızlı biçimde bitirebiliyor.

Neural Shock Organik bir düşmana zarar verir.
Heavy Neural Shock Organik düşmana ard arda saldırılarda bulunarak etkisiz hale getirir.
Neural Shockwave Mordin'in şok saldırısı alan tesirli hale gelerek birden çok düşmana vurur.

Salarian Scientist Mordin'in savaş yeteneklerini, silah zararını, sağlığını ve kalkanını geliştirir.
Salarian Genius Mordin'in kalkanlarının gücü daha da artar.
Salarian Savant Mordin'in silahlarının zararı daha da artar.



Archangel

Mordin'i kurtarmaya gitmişken Archangel dosyasını da kapatabilirsiniz. Zevkiniz kaçmasın diye asıl ismini söylemediğimiz bu karakter oyundaki en güçlü combat karakterlerinden birisi ve ekibiniz için çok iyi bir seçim.

• Archangel, Assault Rifle ve Sniper Rifle silahlarında uzman ve çatışmalar sırasında ikisi arasında hızlı geçişler yaparak işinizi oldukça kolaylaştırıyor.

Armor-Piercing Ammo Zırha verilen zararı arttırır.
Tungsten Ammo Armor-Piercing Ammo'nun verdiği zararı daha da arttırır.
Squad Armor-Piercing Ammo Armor-Piercing Ammo etkisini tüm ekibin kullanmasını sağlar.

Rebel Archangel'ın savaş yeteneklerini, silah zararını ve sağlığını arttırır. Ayrıca güçleri de daha fazla zarar vermeye başlar.
Renegade Archangel'in silah ve güç zararı ciddi biçimde artar.
Survivor Archangel'ın sağlığını arttırır.



Subject Zero (Jack)

Subject Zero galaksideki en güçlü insan biotiklerden birisi. Vahşi bir mizacı var, kontrolü pek kolay değil ama savaş sırasında bu vahşiliğinin faydasını kesinlikle görüyorsunuz.

• Subject Zero tam bir biotik ustası olmasına rağmen eğer düşmanlarında kalkan veya bariyer varsa zorluk yaşayabiliyor, burada da devreye siz giriyorsunuz. Düşmanın kalkanlarını kaldırın ve gerisini Subject Zero'ya bırakın.

Warp Ammo Absorbe ettiği biotik enerji ile sağlığa, zırha ve biotik bariyerlere zarar verir.
Heavy Warp Ammo Warp Ammo'yu güçlendirerek bariyerlere karşı daha etkili olmasını sağlar.
Squad Warp Ammo Warp Ammo'nun etkisini tüm ekibin kullanmasını sağlar.
Subject Zero Jack'in silah zararını ve sağlığını arttırır. Ayrıca güçlerinin şarj olması daha kısa sürer.
Primal Adept Jack'in güçlerinin şarj olma süresi daha da azalır.
Primal Vanguard Jack enerjisini yoğunlaştırarak silahlarının daha çok zarar vermesini sağlar.



Legion

Legion da artık ana hikayenin sonlarına geldiğinizde ekibinize katabileceğiniz isimlerden biri, eğer tech ağırlıklı bir ekip kullanmak istiyorsanız kendisinden faydalanabilirsiniz.

• Legion çok güçlü kalkanlara sahip, dolayısıyla savaşlarda rahatça tank görevi görebiliyor. AI Hacking yeteneği sayesinde de düşman sentetiklerini birbirine düşürebiliyor.

Geth Shield Boost Gelen saldırıları daha sağlam biçimde karşılar.
Heavy Geth Shield Boost Kalkanın gücü artar ve ağır silahlara karşı bile dayanıklılık kazanır.
Improved Geth Shield Boost Kalkanınız aktif olduğu sürece silahların da gücü artar.
Geth Infiltrator Legion'ın savaş yeteneklerini ve silah zararını arttırır. Güçlerinin şarj olma süresi kısalır.
Geth Assassin Legion'ın silahlarının verdiği zarar artar.
Geth Trooper Legion'ın sağlığı artar.



Jacob Taylor

Jacob oyunun başından beri yanınızda oluyor. Silahlarla arası iyi ve biotik yetenekleri de fena değil. Yine de başlarda seçim şansınız yokken faydalı olsa da ileride daha güçlü biotiklerle değiştireceksiniz.

• Jacob'ın sahip olduğu Incendiary Ammo gücü organik düşmanlara karşı son derece etkili olsa da, geth gibi sentetik düşmanlara karşı pek işe yaramayacaktır.

Barrier Yüksek miktarda zararı absorbe eden bir kalkan yaratır.
Heavy Barrier Bariyeriniz ağır silahlara karşı bile dayanıklı olur.
Improved Barrier Bariyeriniz birkaç saniye daha uzun süre kalır.

Cerberus Operative Jacob'ın savaş yeteneklerini, silah zararını ve sağlığını arttırır.
Cerberus Veteran Jacob'ın sağlığını arttırır.
Cerberus Specialist Jacob'ın silah zararını arttırır.



Samara

Samara da şiddet kullanmaktan kesinlikle çekinmeyen bir Asari savaşçısı. O da Subject Zero gibi oldukça güçlü bir biotik.

• Samara'nın Assault Rifle kullanmadaki yeteneği biotik güçleriyle birleştiğinde ortaya son derece kuvvetli bir kombinasyon çıkıyor.

Reave Sentetik sisteme zarar vererek iyileşmesini engeller. Organiklere karşı kullanıldığındaysa kendi sağlığını yeniler.
Heavy Reave Reave gücünün süresi ve verdiği zarar daha da artar.
Area Reave Reave gücünün etki alanını arttırır ve birden çok hedefi etkilemesini sağlar.
Asari Justicar Samara'nın savaş yeteneklerini, silah zararını ve sağlığını arttırır. Güçlerinin şarj olma süresini azaltır.
Sapiens Justicar Samara'nın güçlerinin şarj olma süresi daha da azalır.
Caedo Justicar Samara'nın silahlarının verdiği zararı arttırır.



Thane Krios

Thane'i grubunuza katana kadar oyunda zaten ilerlemiş olacaksınız, o dakikadan sonra ekip değiştirmek isteyeceğinizi aslında pek sanmıyorum. Thane'in güçleri daha çok savunma sistemlerini ortadan kaldırmak üzerine kurulmuş.

• Thane'in sadakat gücü olan Shredder Ammo organik hedefler için tam bir kabus, kendisini kullanmak istiyorsanız bu gücü mutlaka açın.

Drell Assassin Thane'nin savaş yeteneklerini, silah zararını ve sağlığını arttırır.
Dreli Marksman Thane'nin silah zararı daha artar.
Drell Veteran Thane'nin sağlığı daha da artar.

Shredder Ammo Organik hedeflere verdiği zararı arttırır.
Heavy Shredder Ammo Silahlarınız organik hedeflere daha da fazla zarar verir.
Squad Shredder Ammo Shredder Ammo gücünün etkisini tüm ekip kullanmaya başlar.



N7 GÖREVLERİ

N7 görevleri aslında oyundaki yan görevlerin bir kısmını oluşturuyor. Diğer yan görevlerin çoğunu gittiğiniz gezegen veya bölgelerdeki kişilerden alıyordunuz. N7 görevlerinin çoğunu ise gezegen taramaları sırasında bulacaksınız. Dolayısıyla hiçbir görev kaçırmamak için hangi gezegeni tarayacağınızı bilmeniz gerekiyor. Bazı N7 görevleri ise size mesaj yoluyla geliyor ve bu mesajlarda gitmeniz gereken yer belirtiliyor. N7 görevlerini tamamladığınızda deneyim puanı, kredi ve mineral kazanıyorsunuz.

N7 görevlerinin çoğu aslında birbirine bağlı görevler. Bunlardan birini tamamladığınızda bir sonraki için ipucu alabiliyorsunuz. Ama bunun için de galaksi haritasını tamamen açmış olmanız gerekiyor. N7 görevlerini tamamlamayı kafanıza koyduğunuzda yapmanız gereken ilk iş Illium'dan Minos Wasteland, Hades Nexus, Pylos Nebula ve Shrike Abyssal yıldız haritalarını satın almanız. Görevleri tamamladıkça da yeni yıldız kümelerinin açıldığını göreceksiniz.

N7 GÖREVLERİ

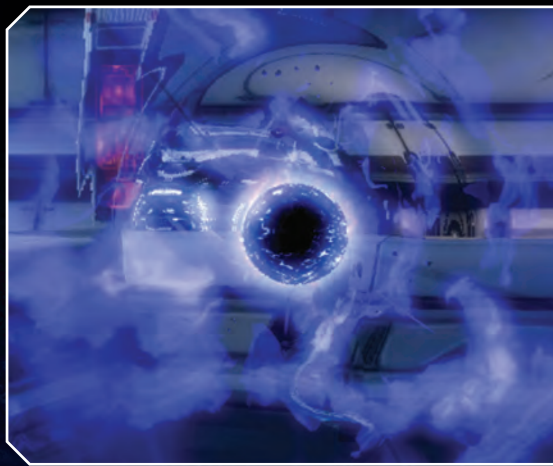
Gezegen	Görevin İsmi	Nasıl Bulunur?
Caleston Rift – Solveig – Sinmara	Endangered Research Station	Tarayarak
Caleston Rift – Talava – Taitus	Mining the Canyon	Tarayarak
Crescent Nebula – Lusarn – Tarith	Blood Pack Communications Relay	Aria için Patriarch ve Deliver Datapad görevlerini tamamladıktan sonra
Crescent Nebula – Zelene – Helyme	Captured Mining Facility	Tarayarak
Eagle Nebula – Amun – Neith	Wrecked Merchant Freighter	Tarayarak
Eagle Nebula – Strabo – Jarrahe Station	Abandoned Research Station	Neith gezegeninin ardından
Hades Nexus – Sheol – Gei Hinnom	Quarian Crash Site	Mesajla veya tarayarak
Hourglass Nebula – Faryar – Daratar	Eclipse Smuggling Depot	Tarayarak
Hourglass Nebula – Ploitari – Zanethu	Estevanico	Tarayarak
Minos Wasteland – Fortis – Aequitas	Abandoned Mine	Tarayarak
Omega Nebula – Arinlarkan – MSV Strontium Mule	MSV Strontium Mule	Joab gezegeninin ardından
Omega Nebula – Fathar – Lorek	Lost Operative	Mesajla
Pylos Nebula – Dirada – Canalus	Anomalous Weather Detected	Tarayarak
Pylos Nebula – Nariph – MSV Broken Arrow	Imminent Ship Crash	Mesajla
Rosetta Nebula – Enoch – Joab	Archeological Dig Site	Tarayarak
The Shrike Abyssal – Xe Cha – Zada Ban	Blood Pack Base	Tarith gezegeninin ardından
Sigurd's Cradle – Decoris – Sanctum	Blue Suns Base	MSV Strontium Mule'un ardından
Sigurd's Cradle – Skepsis – Franklin	Javelin Launch	Mesajla
Titan Nebula – Haskins - Capek	Hahne-Kedar Facility	Jarrahe Station'ın ardından

Biotik Tavsiyeleri



Mass Effect evreninin büyücüleri sayılan Adept sınıfıyla oynadığınızda silahlarınızı neredeyse hiç kullanmadığınızı fark edeceksiniz.

Sadece Adept'lerin kullanabildiği Singularity gücü sayesinde bir Mass Effect kara deliği yaratabilir ve tüm düşmanların tek bir noktaya çekilmelerini sağlayabilirsiniz.



Mass Effect evreninde biotik'ler, çeşitli implantlar yardımıyla karanlık enerjiyi manipüle edebilen savaşçılardır. Biotik'ler karanlık enerjiye odaklandıklarından, silah kullanımında diğer askerler kadar uzmanlaşamazlar. Ama silah kullanamıyor oluşlarına bakıp da zayıf olduklarını sanmayın. Kullandıkları enerji o kadar güçlüdür ki, kara enerji manipülatörlerinin çoğu hiç ateş etmeden çatışmalardan galip ayrılır.

Adept'ler, Vanguard'lar, Sentinel'ler Mass Effect evreninde bilinen Biotik'lerdendir. Bunların arasında sadece Adept sınıfı safkan olarak karanlık enerjiyi kullanır. Biotik olarak tanımlanan diğer iki sınıfa baktığımızda, Vanguard'lar teknolojik cihazları, Sentinel'lerse ateşli silahları güçleriyle birleştirir.

Kara enerjiyi kullanan askerler savaş alanında tek başlarına büyük farklar yaratabilmesine rağmen, düzgün bir takıma yerleştirilmeleri genel olarak sorunludur. Kalkan ve koruma bariyerli askerler, tam anlamıyla olmasa bile biyoenerjiye karşı korumalıdır. Dolayısıyla elinde silahıyla bir biotik'in üzerine koşan zırhlı bir asker, zırhı yeterince çabuk indirilmezse yakın mesafeden hedefinin işini hızlıca bitirebilir. Silah kullanmada diğer sınıflara göre daha yetkin olan Vanguard bu durumu bir şekilde atlatabilmesine rağmen bu noktada diğer sınıfların işi daha zor oluyor.

Adept karakterler, zırh sahibi olmayan düşmanları tek başına rahatlıkla temizleyebilir. Siperlerin arkasına işleyen, önündeki uzun bir alanı sismik dalgalarla patlatarak ilerleyen şok dalgası oyundaki en etkili yeteneklerden biri ama zırhlara karşı çok az etkili. Eğer bir biotik olmayı planlıyorsanız yanınızda mutlaka Zaaed veya Archangel (gerçek ismi spoiler olmasın diye verilmemiştir) karakterlerinden birini almaya çalışın. İki karakter de biotik yeteneklerinden mahrum olsa da kısa zamanda büyük oranda hasar verebiliyor oluşları onları önemli kılıyor. Zırhı düşen hemen her düşmanı rahatlıkla Throw veya Pull benzeri saldırılarla afallatabilir veya Singularity sayesinde etkisiz hale getirebilirsiniz.

Üçüncü karakter tercihimizi ise dikkatleri üzerine rahatlıkla çekebilen ve fazlasıyla hasar emebilen Grunt'tan yana kullanabiliriz. Bu noktada bir diğer biotik olmasına rağmen Samara sonradan açılan Reave özelliği sayesinde oyundaki en güçlü karakterlerden biri haline geliyor. Oyunu bol bol dondurup karakterleri teker teker yönetmeyi göze alabiliyorsanız, Samara'yı kesinlikle partinizde düşünmelisiniz.

Sentinel, biotik güçleriyle düşmanlarını sağa sola uçuramıyor belki ama tek bir düşmanla karşı karşıya kaldığında abartılı hasarlar verebiliyor. Overload özelliği zaten tek başına her ekipte bulunması gereken bir yeti. Sentinel'lerin kesinlikle Throw yeteneğini güçlendirerek Throw Field'ı alması gerekiyor. Çünkü tek alan etkili yeteneği bu olacak. Bunun dışında yakın dövüşleri seviyorsanız Tech Armor'a da puan vermeyi düşünebilirsiniz. Throw Field ve Overload temelli bir Sentinel'in çok can yakacağı kesin gibi. Sentinel'in en büyük eksiğinin alan etkili gücünün yetersiz olması olduğunu düşünürsek, Jack ve Mordin gibi birden fazla düşmanı haklayıp kitleleri rahatlıkla kontrol edebilen yoldaşlar işinizi görecektir.

Geriye sadece Vanguard kalıyor ki kendisi her oynanış türüne uyabilecek yetenekleri olan bir sınıf. Shockwave gibi alan etkili ve güçlü bir yeteneğin yanı sıra, Charge ve kullanabildiği özel kurşunlar sayesinde gerektiğinde tekil hedeflere silahıyla abartılı hasarlar da verebiliyor. Vanguard'ı oynarken tek dikkat etmeniz gereken kafanızda düzgün bir oyun planı kurmak. Her yeteneğe puan vermek yerine belirli bir alanda uzmanlaşmaya çalışın. Özellikle oyunun başlarında nasıl oynadığınıza dikkat edip bu noktada işinize yarayacağını düşündüğünüz yerlere puan verirseniz, oyunun ilerleyen bölümlerinde fazlasıyla rahatlayacaksınız. Vanguard hemen hemen her yol arkadaşıyla düzgün olarak çalışabilen bir sınıf. Diğer sınıflara oranla ortalama hasarı biraz daha düşük olduğu için, başta Jack veya Samara olmak üzere hasar canavarı karakterle işiniz bir nebze daha kolaylaşacaktır.

Biotik tabanlı sınıflar oyunun başlarında biraz zorlasa da, özellikle yeni bir silah ve özellik alma şansına erişirseniz bir anda en etkili karakterlerden biri haline geliyor. Size fazla yaklaşan rakiplerinize karşı pompalı tüfek –ya da varsa keskin nişancı tüfeği- almanız uzun vadede pek çok sorunun rahatlıkla üstesinden gelmenizi sağlayacaktır.



Eğer 1000 yaşını aşkın güçlü bir Asari Biotic'i ekibinizde görmek istiyorsanız. Justicar'ın dosyasını "yapılacaklar" listesinde en önlere koyun.




```
<?php

.html = 'en iyi oyuncuların buluştuğu oyun sitesi';
.html = 'oyungezer online';
.html = 'www.oyungezer.com.tr';

if ($syf->45) {
    echo .html
}

?>
```

ORGANIZE SANAYI



HEP AYNI HEP FARKLI

-Ustam çay getirdim.
-Benim demlediğim çay mı bu?
-Heee.
-Evladım manyak mısın git ürünleri toparla ben koyarım çayımı, şu tezgâhın üstünü bir temizle hem. Paydos zili çalmadan hazırlanıp kapıda dikilmeyi biliyorsun ama!
-Tamam ustam hemen.
-Çay da iyiymiş, ellerime sağlık. Çırak gelince ben de tam manasıyla usta oldum. Kendi kendime aksi olamıyordum. Ustaların en son ve en gerekli vasfına da sahip oldum böylece, hadi hayırlısı.

Uzun zamandır beklediğim yardım sonunda resmi olarak Organize Sanayi kapısından içeri girdi sizlerin de fark ettiği üzere. Masama kuruldu çalışmaya başladı, hızlı da öğreniyor. Hayırlısı artık. Bakalım ne kadar dayanabilecek atölyenin mazot kokusuna, pisliğine. Kolay değil zanaat öğrenmek. Sıkar umarım dişini biraz. O dişini sıkadursun, cama yanaşayım ben de kış bitmeden kar görebilmek umuduyla. Bir yağmur bir güneş, bir ayaz bir sıcak. Bakıyorum komşulara, alayını kırdı geçirdi soğuk algınlığı. Nerede gençliğimin bir düştü mü 10 gün kalkmayan karları, bembeyaz manzaraları, nerede?

KAAN ALKIN

Organize Sanayi Üretim Alanları

94- Apple iPad
Elma her zamanki gibi çok ısırılası görünüyor ama ağızda bıraktığı tat çok şüpheli.

97- ViewSonic VPC100 All-in-One
Monitörünüz, klavyeniz, fareniz artık sadece ahbap değil, aralarında kan bağı var.

100- Dark Falcon
Masanızın yanında uslu uslu durduğuna bakmayın, içindeki hırsı keşfedin.

102- CES 2010
Fuar olur da Oyungezer durur mu... Siz yeter ki fuar yapın, biz üşenmeden geliriz.

108– Ustanın Tavsiyesi
“Hiçbir güvenlik yazılımı insanı aptalca hatalar yapmaktan alıkoyamaz” -Einstein (diyebilirdi)

110- Tamir Atölyesi
Kar manzarası eşliğinde sizle dertleşmek, üç beş lafın belini kırmak ne güzel.



Steve Harikalar Diyarında



APPLE'IN TABLETİ GÖRÜCÜYE ÇIKTI

Apple'ın merakla beklenen tablet PC'si dün gece geç saatte tanıtıldı. Derginin son dakikalarına yetiştiği için Apple'ın CEO'su Steve Jobs'a teşekkürü borç biliyorum. Sunumu şahsen gerçekleştiren Steve, akıllı telefonlar ve netbooklar arasındaki boşluğu dolduracak Apple'ın son ürününün özelliklerini tek tek anlattı. Çok uzun sürmedi sunum zaten. 241x191x3mm boyutlarındaki multitouch 9.7" ekrana sahip, ürünün ağırlığı yaklaşık 700gram. İrice bir iPhone'a benzeyen iPad gücünü 1GHz Apple A4 işlemcisinden alıyor. 16GB, 32GB ve 64GB SSD kullanan 3 farklı modeli bulunuyor. İnce, hafif ve hızlı kısaca.

Steve Jobs'a göre her becerisi büyülü, sihirli, olağanüstü bir deneyim olan ürünün gerçekte çok ciddi sorunları mevcut. Ürün açıklanana kadar geçen sürede yaratılan beklentinin bir anda sönmesine neden olacak sorunlar hem de. Steve iPad'le internette gezinmenin büyülü bir deneyim olduğundan bahsediyor. Ancak Apple halen Adobe'nin Flash'ına destek vermiyor. İnternet dünyasının en yaygın yazılımlarından birinin desteklenmemesi demek favori web sitelerinizi yarım yamalak göreceğiniz, pek çok sitede video izleyemeyeceğiniz vb. anlamına geliyor. Apple'ın beklentisi HTML 5 ve CSS 3'ün yaygın hale gelmesi. Ancak bu geçiş yeni yeni başladı. Uzun süre daha Flash'ın bayrağı dalgalanacak anlamına geliyor bu da.

Steve'in hayal dünyasının diğer bir meyvesi ürünün multimedya becerileri. Film, müzik ve üstüne uzun uzun basılan ve yeni bir servis, iBook'la birlikte gelen ebook becerileri. Önce film ve video mevzusuna değinelim. iPad'in 9.7" IPS LCD ekranının doğal çözünürlüğü 1024x768. 720p'ye kısmen yaklaşıyor ancak geniş ekran değil kendileri. Aksine 4:3. Ayrıca 1080p filmleri oynatamıyor, daha doğrusu hiçbir videoyu oynatamıyor. Ürün üstünde bir USB bağlantı noktası yok. Bir adaptör alıp USB'den bilgisayarınıza bağlamanız mümkün elbette. Ancak iPad'e atacağınız her dosyayı iTunes üstünden atmanız gerekiyor. Sürükle bırak desteği yok. Bir SD kart yuvası yok. Arşivinizi sakladığınız harici diski bağlamak gibi bir şansınız hele hiç yok. iTunes kullanarak 1080p videolarınızı tek tek dönüştürmek durumundasınız yani. Ürünün üstünde bir HDMI çıkışı da bulunmuyor zaten.

Müzik dosyalarınız için de aynı şey geçerli. Tek yol iTunes. Elektronik kitap konusunda Amazon ve Kindle ikilisinin yerine göz diken Apple'ın girişimleri şimdilik iyi gidiyor gibi görünüyor. iTunes benzeri bir sistemle çalışan iBook mağazası hızla genişletilmeye çalışılıyor. Ancak iPad'te uzun süreli okumalar ne kadar konforlu, denemeden bilmemize imkân yok.

iPad'in diğer bir espritüel yaklaşımıysa dünyaya, üstünde bir kamera bulunmuyor oluşu. Yani Skype kullanamıyorsunuz, video konferans yapamıyorsunuz, hop bir resim çekip Facebook'unuza atamıyorsunuz. Fakat yazılımlar içerisinde "resmini çek" opsiyonu halen yer alıyor. Komik.

En ölümcül beceriksizliğiyse multitasking yapamıyor olması. Yani hem müzik dinleyip hem kitap okuyamıyor ya da web'de gezinemiyorsunuz. İlahi komedya, ama hepsi sihirli, büyülü bir deneyim.

iPad ne akıllı telefonların ne de netbookların yanına bile yaklaşamıyor. Netbook'la her ihtiyacımızı karşılayabiliyorken, akıllı telefonlarla iPad'ten kat kat fazlasını yapabiliyorken Steve Jobs'un sihirli aleti araya bir yere denk gelemiyor. iPad zaten üretmek üzerine değil tüketmek üzerine yapılmış bir cihaz. Belli konulara fokuslanarak sadece bu konularda tüketiminize yardımcı olmak varoluş nedeni. Fiyatıysa hiç de az değil. SSD kapasiteleri dışında Wi-Fi ve Wi-Fi + 3G modelleri bulunuyor. En ucuz iPad 499$, en pahalısıysa 829$.

Yine kuyruklar oluşacağına eminiz Apple Store'lar önünde. Yazık demekten başka bir şey gelmiyor aklıma. Yanınızda fazladan bir cihaz daha taşımak istiyorsanız, bir şemsiye alın derim.

OYUNGEZER TEST SiSTEMi

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 965 Extreme
ANAKART:	Asus P5Q Pro , Asus Rampage II Extreme
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX, Asus ENGTX295
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT DİSK:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ), Samsung 1TB x 6 (HD103SI)
BELLEK:	Team Group 6GB DDR3 1600MHz CL8 3x2GB Xtreem Dark
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW, Samsung SyncMaster T240











Tüketici elektroniği ürünlerinin tanıtımları LOG dergisinin katkılarıyla hazırlanmaktadır. www.log.com.tr

ASUS Inspiring Innovation • Persistent Perfection · SAMSUNG · EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ LOG · Team · intel CORE i7 inside



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Asus O! Play HDP-R1

BASİT GÜZELDİR, BAZEN…

Bizim dünyamızla alakası olmayan aile fertlerini dünyamıza çekmek için çok iyi bir fırsat sunuyor medya oynatıcılar. Öyle ya da böyle herkes film izliyor, müzik dinliyor. Karşımızdaki tek sorunsa bu fırsatın fiyat etiketinin üzerindeki rakam oluyor genelde. Her şeyin en iyisini kovalamamız durumunda haliyle fırsat yaratmakta güçlük çekiyoruz. Sonuçta benim bu paragrafta bol keseden harcadığım "fırsat" kelimesi gibi bedava değil ürünler.

Medya oynatıcılar sık sık uğruyor Organize Sanayi'ye. Fakat Asus'tan ilk kez bir medya oynatıcı geldi bu ay. Bu yüzden normalden biraz daha fazla merakla yaklaşıyorum cihaza. Sonuçta bir anakartla duygusal bağ kurmama neden olan, "aha işte budur" dediğim oyun dizüstü bilgisayarını yaratan firma Asus. Gerçi çok heyecanlanmaya da gerek yok, en nihayetinde bir kutu değil mi ya? O!Play oldukça sade bir tasarıma sahip. Ön panelinde yer alan LED dışında ne bir tuşu var ne de başka bir şeyi, tüm kontrol uzaktan kumandada. Sol yan panelinde bir USB bir de hem e-SATA hem de USB olarak kullanabildiğimiz toplam iki bağlantı noktası bulunuyor. Pek çok benzer üründe olduğu gibi O!Play'in de dahili depolama birimi yok. Arka paneldeyse kompozit ses ve video çıkışı, SPDIF bağlantısı, HDMI çıkışı ve ethernet girişi yer alıyor. O!Play'in Wi-Fi çözümü mevcut değil ne yazık ki. Bağladığımız USB aygıtların ya da ağ bilgisayarlarının paylaşım klasörlerindeki hemen her tür görüntü ve video dosyasını oynatabiliyor, müzik çalabiliyor.

TV'ye bağlayıp ürünü çalıştırıyorum. Müzik, videolar, ayarlar, ağ, dosya kopyalama... Dosya kopyalama? Biraz kurcalayınca görüyorum ki, ağ paylaşımları ve ürüne bağlı depolama aygıtları arasında dosya transferi yapmamıza imkân tanıyor ürün. Hoş bir özellik. Menüler tasarım harikası değil. Fakat navigasyonu kolay ve tepki süreleri oldukça hızlı. Harici diskimi ürüne bağlıyorum. Bir iki saniye taradıktan sonra videolar sekmesine tıklıyorum kumandayla. Ağ bilgisayarları ve depolama aygıtları diye iki seçenek çıkıyor karşıma. Ağ bilgisayarlarına tıkladığımda ağdaki tüm paylaşım klasörlerinde rahatlıkla dolanabiliyor, ağdan videolarıma ulaşabiliyorum. Depolama aygıtında da durum aynı. Seçtiğiniz ana başlığa göre, aynı formatta olmayan her tür dosya (müzik, video, resim vb.) filtreleniyor. Böylece organize etmediğiniz klasörlerinizde bile dosya kirliliği yaşamıyorsunuz.
Filmler arasında gezerken ürünün hem artısı hem de eksisi sayabileceğim bir özellikle karşılaşıyorum. Herhangi bir dosyanın üstüne geldiğimde ekranın sağ yarısında ön izlemesini gösteriyor. Bu ön izleme oynamaya başlamadan bir sonraki dosyaya atlayamıyorsunuz. Aradaki bekleme süresi 1saniye bile olsa sıkıcı olmuş. Her şeyin ön izlemesini görmekse, hele ki dosya isimlerini düzenleme alışkanlığınız yoksa gayet iyi olmuş. Aklınıza gelebilecek hemen her dos-ya formatını sorunsuzca oynatıyor O!Play. Evet MKV dosyalarını dahi. HD performansı oldukça yüksek. Çok eski DivX dosyalarımın bir iki tanesinde, görüntüyü biraz bozması dışında hiçbir sorunla karşılaşmadım. Ayrıca meraklısı ve ihtiyacı olan için Türkçe altyazı desteği de mevcut ve altyazı formatlarında da bir soruna rastlamadım.

O!Play tüm becerilerine rağmen aklınızı başınızdan alacak, salonunuzun incisi olacak medya oynatıcısı değil. Onun derdi nasıl göründüğü ya da size nasıl hissettirdiği değil. Onun derdi tüm multimedya dosyalarına ulaşmak, tüm multimedya dosyalarını oynatmak. Süslenmekle işi yok, derdi performansı. İşini de dört dörtlük bir şekilde yapıyor.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Her telden çalıyor
Eksiler: Wi-Fi yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Bogazici www.bogazici.com.tr
Index www.index.com.tr,
Mersa www.mersasistem.com.tr
Fiyatı: 149$ + KDV



Mahru-Z Hizmetçi Robot

HAYATIMIZA ROBOT SOKMA ÇABALARI DEVAM EDİYOR

Organize Sanayi'de değişik robotlara daha önce de yer vermiştik. Radarımıza en son yakalanan robotsa Kore taraflarından gelen Mahru-Z isimli robot. Kore Bilim ve Teknoloji Enstitüsü'nün duyurduğu Mahru-Z, söylenenlere göre çamaşırlarımızı yıkamak ve mikrodalga fırınımızı çalıştırmak gibi bazı işlerimizi gerçekleştirebiliyormuş. Evin içinde rahatça dolaşıp, insanları da tanıyabilen robotun biz son kullanıcılara ulaşmasına daha çok varmış yalnız. Sırtımı da kaşıyabiliyorsa düşünebilirim almayı belki. Hayır ne yer ne içer onu da söyleselermiş bari.





OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Asus MS202D

VARLA YOK ARASI

Firmaların yeniden tasarıma odaklanması ne kadar hoş. Asus'un Designo MS serisiyle gözüm gönlüm açıldı resmen. Masanın üstündekileri bir kenara ittim ve bu "tasarım" ürününü tam ortaya yerleştirdim. Tamam, tam ortaya değil belki, biraz sağa doğru. Adına "geometrik tasarım" demeleri boşuna değil herhalde. Hah, ben de teğet geçirdim aleti kasaya işte. Kastettiğim şeyin bir monitör olduğunu siz biliyorsunuz zaten, bu satırlardan önce ürünün fotoğraflarına takıldığınıza eminim çünkü. Evet haklısınız, bu bir monitör, hem de her anlamda hafif bir monitör.

ULTRA HAFİF, ULTRA İNCE

MS202D ultra ince tabir ettiğimiz monitörlerden biri. Kalınlığı sadece 16,5mm. Kalınlığına inceliğine bulaşmadan önce daha enteresan özellikleri de var aslında. Designo MS serisi ürünlerle hiç haşır neşir olmadığımdan, ambalajı açıp yuvarlak ayakla karşılaşınca afalladım biraz. Monitör, yuvarlak ayak ve mini ayağı birleştirdiğimdeyse "haaa, tamam şimdi anladım" oldum. Ürünün ön paneli bildiğimiz, alıştığımız piyano siyahı rengine sahipken, arka panelin tamamı inci beyazı. Hoş, hafif ve ince görünümü pekiştiren bir renk seçimi bu. Monitörün arkasını kaç kere göreceğim ki demeyin. Gerçekten çok şık olmuş. Başta bön bön baktığım yuvarlak ayağın hikmeti de ürünü masanın üstüne dikince çıktı ortaya. Zaten olabildiğince hafif görünen monitörün açısını bu yuvarlak ayak sayesinde olabildiğince yumuşak bir hareketle ayarlayabiliyorsunuz. Başka bir deyişle tek parmağınızla yatırıp dikebiliyorsunuz ekranı. Çok zarif.

HANİ BENİM DVI'IM?

Ön siyah panel, beyaz arka panelden biraz daha dar. Böylece monitör hoş bir çerçeve gibi görünüyor gözüme. İki panel arasında kalan girintili bölüm de baştan sona fazla dikkat çekme-yen, ürünün görüntü bütünlüğünü bozmayan bir ızgarayla kapatılmış. Ön panelin sol alt köşesinde çok hafif kabartmalı Asus amblemi yer alıyor. Sağ alt köşesindeyse tamamı dokunmatik olan açma kapama düğmesi ve kullanmadığınızda usul usul kararan geri aydınlatmalı kontrol tuşları yer alıyor. 1600x900 doğal çözünürlüğe sahip 20" geniş ekran ürünün farklı görüntü modları var. Sinema, oyun, gece görüşü, manzara, standart modlar arasında geçiş yaparak o anki aktivitenize göre renk ve parlaklık ayarlarını değiştirebiliyorsunuz. Kendi ayarlarınızı yapmanız da pek tabii mümkün. Dokunmatik tuşların kullanımı oldukça rahat. Parmaklarınızı rahatça algılıyorlar. Pek çok dokunmatik cihazda saçımı başımı yolduran sorunların hiçbiri yok MS202D'de. 50000:1 gibi oldukça yüksek bir kontrast oranına sahip. 5ms tepki süresiyse gayet yeterli. İncelediğimiz modelin üstünde sadece VGA bağlantı noktası olmasıysa tek eksisi diyebiliriz.

Son zamanlarda 22" ve üstü monitörlere yöneldiğimizin farkındayım. Şahsen 22" değil direkt 26"lere yöneldim. "Hayır, ben abartanlardan değilim, 20 inç bana haydi haydi yeter, bayılıyorum böyle estetik, şık ve ince ürünlere" derseniz, ha bir de bütçeniz kısıtlıysa aradığınız monitör MS202D olabilir. Böyle kapanış cümlesi olmaz biliyorum ama çok hoşuma gitti yahu.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Şık, zarif, ince, hafif
Eksiler: Sadece VGA girişi var
Üretim: Asus www.asus.com.tw
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 182$ + KDV

Biostar TA790GX A3+

MİNİ PC YAPASIM VAR



Tümleşik ekran kartlarını, hibrid çözümlerini falan unutmaya başlamışız. Vay be, harbi yaşlanmışız. Hibrid ekran kartı falan diyeli daha ne kadar oldu yahu? 790GX'in Organize Sanayi sınırlarından içeri girişiyle hatırlamış olduk kendilerini. Hoş ürünün derdi, en azından asıl derdi bu değildi. Ama iyi oldu. Amma dağılmış kafa. P55'ler yüzünden son aylarda biraz göz ardı etmiştik AMD çözümlerini sanki. Bu anlamda da iyi oldu 790GX'in gelişi. Ürün de hoş hani. Gerçi 790GX çipsetin nimetleri bunlar. Mini ATX anakartımız üzerinde tümleşik ATI Radeon HD 3300 bulunuyor. Arka panelde VGA, DVI ve HDMI girişleri mevcut. Tümleşik görüntü çözümleri ihtiyaçlarınızı karşılamazsa, ürün üzerinde 2 adet PCI-E x16 slotu da bulunuyor. ATI CrossfireX destekli ürün her ihtiyaca aynı anda cevap verebiliyor. Mini bir kasa alıp, işlemci ve bellek takıp multimedya PC yapabilir ya da canavar gibi bir oyun PC'si yapmak için uygun fiyatlı bir anakart olarak alışveriş listenize ekleyebilirsiniz.

AMD Phenom II ve AMD Athlon II işlemcileri destekleyen TA790GX DDR3 bellek kullanıyor. Çift Kanal DDR3 800/1066/1333/1600(O.C.) bellek hızlarını destekliyor. Üç kanal muhabbeti yalan oluyor yavaş yavaş sanırım. Son zamanlarda inceleme için gelen anakartların neredeyse tamamı çift kanal kullanıyor.

Ses çözümü olarak Realtek'i tercih eden Biostar 8+2 kanal HD Audio desteği sunuyor. Arka panel biraz kalabalık zaten. Firmalar PS2 bağlantı noktalarını bire düşürür ya da tamamen ortadan kaldırırken, Biostar hem fare hem klavye bağlantı noktalarını kullanamaya devam ediyor. Arka panelde 4USB bağlantı noktası yanında, firewire ve Ethernet bağlantıları yer alıyor. Baştan aşağı tüm ihtiyaçlarımızı gayet iyi bir performansla karşılayabilen TA790GX A3+ nedense bende değişik bir istek uyandırıyor; dev bir sistem yapmak yerine bir mini PC'de kullanıp üstüne olmadık bileşenler takıp mini bir canavar yaratma isteği. Neyse siz bana bakmayın, iyi değilim bu aralar zaten. Alışverişinizle ilgilenin, ben dururum burada.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Stabil, her ihtiyaca cevap veriyor
Eksiler: Yok
Üretim: Biostar www.biostar.com.tw
İthalat: Mascom www.mascom.com.tr
Fiyatı: 110$ + KDV



ViewSonic VPC100 All-in-One

DURUN, SİZ KARDEŞSİNİZ!

Hepsi bir arada ürünler genellikle tercihim değildir. Halk tarafından kabul görmüş olsa da, üçü bir arada kahve bile tarzım değildir. Ben kendim ayarlarım kahvemi, şekerimi, sütümü. Gerek yok alakasız bir firmanın alakasız bir yetkilisinin kahvemdeki şekere karar vermesine. ViewSonic VPC100'le bu huyumu değiştirmek adına bir girişimde bulunuyor. Bakalım başarılı olabiliyor mu?

Ürünü kutusundan çıkartıp masanın üstüne yerleştirdiğim an söylediğim ilk şey "ne kadar derli toplu olmuş" idi. Derli topludan kastım masanın üstünde kapladığı yer değildi elbette. Ürünün tasarım çizgisi, duruşuydu. Fazla dikkat çekmeyen, kurduğunuz anda ezelden beri aynı noktada durduğuna yemin edebileceğiniz bir havası vardı. Ürünün kutusundan çıkan minik klavyesi, pek başarılı olmasa da işimizi gören faresi ürünün önündeki yerini aldığında manzarada bir değişiklik olmadı. Başına oturduğumdaysa ergonomi konusunda minik bir sorun çıktı karşıma. Basitçe, kalın bir monitör olarak tasvir edebileceğim ürünü arka alt kısmındaki Y ayağı açarak masanın üstüne yerleştiriyoruz. Haliyle bir yükseklik ayarı yok. Monitörün açısını da bu ayağı açıp kapatarak ayarlıyoruz. Elbette ürün sağlıklı bir şekilde masanın üstünde durabilmek için belli bir açıya ihtiyaç duyuyor. Lafı çok döndürdüm. Ekranı oturma pozisyonuma göre değil, oturma pozisyonumu ekrana göre değiştirmek zorunda kaldım sürekli. Standart yükseklikte bir masada yüksek bir sandalyede oturuyorsanız bir sorun yok elbette. Ya da bizim Sinan gibi bilgisayar başında dik oturmayı başarıyorsanız (ki sağlıklı olan da Sinan'ın yaptığı) bir sorun yok ortada.

SORUN NE ÖYLEYSE?

Sorun dediğim gibi ortada değil. Ürünün arka tarafında. Aslında sorun demek biraz abartı olur. Hmm, ergonomik değil diyelim. Arka panel üzerinde VGA, ses, mikrofon, Ethernet ve 2 adet USB bağlantı noktası yer alıyor. Bu bağlantı noktaları dışa değil aşağıya doğru bakıyor. Masanın üstüne ürünü yerleştirdikten sonra hem yaptığı açı hem de ürünün ayağı işin içine girince elinizin bağlantı noktalarına kolay kolay ulaşamayacağı anlamsız bir manzara çıkıyor ortaya. Ben direkt ürünü yüzükoyun yatırıp tüm bağlantılarını öyle yaptım. Sürekli söküp takmayacağım klavye ve fare için de buradaki USB bağlantı noktalarını kullandım. Ürünün sol yan panelinde 2 USB girişi daha yer alıyor, unutmadan. Ayrıca kart okuyucu da yine bu panele yerleştirilmiş. Sağ yan paneldeyse DVD sürücü yer alıyor. Kızaksız bir sürücü yerine diz üstü sistemlerde kullanılan sürücülerden kullanmayı tercih etmiş ViewSonic. Ürünün üstündeki bağlantı noktaları bundan ibaret. VPC100 her işi kendi halletmeye çalıştığından, anlaşılır bir durum.

SÖYLEYELİM

Masamıza koyduk şık durdu. İyi güzel de hangi ihtiyaçlarımıza nasıl cevap veriyor VPC100 All-in-One? Önce görebildiğimiz kısımdan başlayalım. Ürünün 18.5" monitörünün doğal çözünürlüğü 1366x768. Intel Atom N270 1.6GHz işlemcisiyle 945GSE çipsetini kullanıyor. Çipsetten anladığınız üzere, ViewSonic mobil platformu alıp All-in-One'a taşımış. Yine çipsetten anladığınız üzere ürün tümleşik grafik çözümü, GMA950'yi kullanıyor. 1GB DDR2 belleğimizi ve 160GB sabit diskimizi saymayı unutuyorduk az kalsın. Son paragrafta saydıklarımızı bir toplayalım, bakalım ne geçiyor elimize. Canavar bir oyun sistemi değil haliyle. Fakat gündelik işlerimizi rahatlıkla görüyor. Masaüstü uygulamalarında performansı yüksek. İnternet ihtiyacımızı da rahatlıkla karşılayabiliyor. Kablolu ya da kablosuz bağlantısıyla ev içindeki ağlara bağlanabiliyor. Medya merkezi olarak kullansak? O zaman da sabit diskin boyutları biraz önümüzü tıkıyor. Ayrıca ekstra ses sistemi bağlamaya kalktığımızda, 2.1 sistemlerin ilerisine geçemiyoruz. Bir oyuncuyu tatmin etmekten biraz uzak kalıyor.

Oyun oynayamıyoruz diye ürün işe yaramaz değil elbette. Tam tersine her ay tıkır tıkır ödediğim elektrik faturasının meblağını ciddi şekilde düşürebilecek, evde bilgisayar başında benden daha fazla vakit geçiren validenin yüzünü güldürecek bir ürün. Hem şık, hem daha az elektrik tüketiyor, hem kablo kalabalığı çok daha az, hem 599$, hem bir saniye annem arıyor cepten, tuuu gitti 599…



İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 4

Artılar: Şık, güç tüketimi düşük

Eksiler: Oyun? Ühü

Üretim: ViewSonic www.viewsonic.com

İthalat: Arena www.arena.com.tr

Fiyatı: 599$ + KDV





Thermalright
T-Rad2 GTX

YAZA EN İYİ YATIRIM - MERT YİĞİT DOĞRU

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Sessiz ve başarılı soğutma, 92mm ve 120mm fan desteği
Eksiler: Yok
Üretim: Thermalright www.thermalright.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 59$ +KDV

Uzun zamandır ekran kartlarımızı serinletip şöyle bir rahatlatacak ürünler gelmemişti Organize Sanayi'ye. O nedenle T-Rad2 GTX'i kapıda görür görmez kolundan tuttuğum gibi sorguya çektim.

Başarılı soğutma sistemleriyle ön plana çıkan bir firma Thermalright. T-Rad2 GTX de yüzümüzü kara çıkarmıyor. Aslında elimizdeki yepyeni bir ürün değil, kardeşi T-Rad2'nin tasarım çizgisini devam ettirirken desteklediği ekran kartlarına yenilerini ekliyor GTX. Nvidia tarafında GeForce 6800, 7800, 8800 ve 9800'ün yanı sıra GTX 250, GTX 260, GTX 275 ve GTX 285'i destekleyen soğutucu, ATI'deyse Radeon X1800, X1900, HD 3850, HD 3870, HD 4830, HD 4850 modellerini soğutabiliyor. VRM Heatsink satın alındığındaysa, liste biraz daha genişliyor ve HD 4870, HD 4890, HD 5850 ve HD 5870'ye de ürünü monte edebiliyorsunuz. Ürün, 1500 devir/dakikayla sessiz sakin çalışan 2 adet 92mm fana sahip. İsterseniz 120mmlik tek fan da monte edebiliyorsunuz. Isıyı 6 adet nikel alaşımlı ısı borusuyla alüminyum kanatlara taşıyan T-Rad, güçlü fanlarıyla ısıyı kolaylıkla ekran kartınızdan uzaklaştırabiliyor.

Kutu içeriğini şöyle bir incelediğimizde, içinde farklı modellere uyum sağlayan parçalar, boy boy 25 adet bellek soğutucu modülleri ve bir adet Thermalright marka termal macun bulunduğunu görüyoruz Kısacası, ekran kartımızın ateşini düşürmek için gereken her şeye sahibiz.
Ekran kartlarında ısınma sorunu olan ya da 'benim ekran kartımın ne eksiği var, ben de çift fanlı soğutucu istiyorum' diyen Oyungezer'lere gönül rahatlığıyla tavsiye edebileceğim T-Rad2 GTX, ekran kartlarınızı yaz aylarına hazırlamak için harika bir alternatif olarak karşımıza çıkıyor.









Cogage True Spirit-775

EKRAN KARTLARINI SOĞUTTUK, SIRA İŞLEMCİLERDE - MERT YİĞİT DOĞRU

Organize Sanayi'nin ekran kartlarını T-Rad2 GTX ile serinlettikten sonra, 'işlemcilerimiz öksüz kaldı' diye düşünüyorduk ki, True Spirit-775 imdadımıza yetişti. Peki görevini layığıyla yerine getirebildi mi? Hep beraber görelim.

Cogage firmasının adını duymamış olma ihtimaliniz yüksek çünkü Haziran 2009'da Thermalright tarafından kurulmuş bir firma kendisi.
Ürünün biri büyük, biri küçük olmak üzere çift parçadan oluşan kutusu tasarım olarak cep telefonlarının ambalajlarını andırıyor. Kutunun büyük kısımdan soğutucuyu çıkartırken, bir taraftan da küçük kısma yerleştirilmiş parçalara göz gezdiriyorum. Thermalright marka termal macun, 120mm fan, fanı monte etmemize yarayan metal çubuklar ve montaj aparatı derli toplu duruyorlar yerlerinde. İşlemcinin adından da anlayacağınız üzere bu aparat, ürünü yalnızca Socket 775 Intel işlemcilerle kullanabilmemize olanak sağlıyor.

Cogage diğer ürünlerinde farklı Intel soketlerine destek veriyor fakat AMD destekli ürünleri henüz mevcut değil. Eh yeni bir firma ne de olsa.

True Spirit-775 soğutma işlemini ısıyı işlemci üzerinden 4 tane 6mm'lik bakır ısı borusuyla alıp, 48 adet alüminyum kanada yayarak uzaklaştırıyor. Ürünün bu geniş alüminyum kanatları, kasanızın hava akımı iyiyse pasif soğutma yapmanıza da izin veriyor. Takıldığında 1000-1500 devir/dakika hızında çalışan fan, yüksek hızlarda biraz sesini yükseltse de, genelde sükûnetini bozmuyor ve günlük kullanımda kafa şişirmiyor.

Ürünün montajı gayet basit ve kutudan çıkan kullanma kılavuzunda adım adım anlatılıyor. Montaj aparatı da anakartı hem önden hem de arkadan sımsıkı yakalayarak soğutucuyu yerinden oynama tehlikesine karşı garantiye alıyor. Gerdirmeli vidaları sayesinde stok fanlarda olduğunuz gibi aklınız soğutucuda kalmıyor. Sadece Intel Socket 775 işlemcileri serinletmeyi kabul etse de, True Spirit-775 işini iyi yapıyor.

Şıklığı ve narinliğiyle de kasanızın havasına hava katacak ürün, yaz aylarında işlemcilerinizin hayallerini süsleyecek soğutucular arasında yerini alıyor.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Güçlü soğutma, şık tasarım, pasif soğutma becerisi
Eksiler: Sadece Socket 775 desteği olması, yüksek hızlarda sesini yükseltmesi
Üretim: Cogage www.cogage.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyat: 59$ + KDV

A4 Tech
X7-XL750BH Anti-Vibrate Oscar Mouse

DURDURABİLENE AŞK OLSUN - MERT YİĞİT DOĞRU



A4 Tech X7 serisi ürünler Organize Sanayi'yi şenlendirmeye devam ediyor. Her zaman söylediğimiz gibi fiyat performans eğrisini tepelerden hiç indirmeyen serinin yeni üyesi de ziyaretimize gelmişken iki çift laf edelim dedik. Genelde aynı şeyleri anlattıysa da, yeni haberlerini de esirgemedi bizden sağ olsun. Ürün, A4 Tech'in X7 serisi farelerde halihazırda kullandığı tasarım çizgisini devam ettiriyor. X7 XL750BH'in kavraması, ele oturuşu oldukça konforlu. Bunda farenin dokunulduğunda kadifemsi bir his veren ve terlemeyi engelleyen kaplamasının da etkisi var elbette. Başparmağımı yerleştirdiğim pütürlü oyukla ve bu oyuğun üzerindeki iki tuşla da herhangi bir husumetimiz olmadı. Ergonomisi oldukça iyi. Fakat maalesef solak kullanıcılar için aynı durum geçerli değil.
Ürün, daha önceki sayılarımızda Kaan Usta'nın bol bol anlattığı ve öve öve bitiremediği Oscar makro yazılımıyla beraber geliyor. Bu yazılımın en büyük getirisiyse sıfır kod bilgisiyle istediğiniz her komutu, her tuşa atayabilmeniz. Bunun yanı sıra 100 ile 3600 arasında istediğiniz DPI değerini yine bu yazılım yardımıyla 6 kademeye atayabiliyor, ürünün sırtında bulunan ve seçili ayara göre renk değiştiren şeffaf tuşla aralarında geçiş yapabiliyorsunuz. Ayrıca yaptığınız tüm bu makro ve DPI ayarlarını X7 XL750BH 64KB'lık hafızasında saklayabiliyor, böylece dilediğiniz yerde farenizi düzenlediğiniz ayarlarda kullanabiliyorsunuz.



YENİ HABERLER VAR

Gelelim farenin getirdiği yeni haberlere. Oscar makro programıyla DVO oyuncularına istediğini veren A4 Tech, ürünün isminde de geçen Anti-Vibrate teknolojisiyle bu sefer de FPS oyuncularını mutlu etmeye çalışıyor. Nasıl anlatsam bunu? L4D oynuyorsunuz diyelim. Önünüzdeki zombileri temizlediniz, arkanızdakilere geçeceksiniz fakat mousepad'in sonuna gelmişsiniz. Arkanızı dönmek için fareyi kaldırıp ortalamanız gerekiyor değil mi? Mesela ben evde kullandığım Gigabyte marka faremi birkaç santim kaldırmazsam, bazen imleç saçma sapan yerlere gidiyor ve zombilere ziyafet oluyorum. Hah işte, Anti-Vibrate teknolojisiyle farenin ayakları yerden kesilir kesilmez imleç hareketsiz kalıp sabitleniyor ve fareyi padin üstüne koyana kadar kesinlikle kıpırdamıyor. Böylece zombileri alt etmek her zamankinden de kolay hale dönüşüyor.
Farenin tek eksisi, ağırlığının değiştirilemiyor oluşu çünkü oldukça hafif X7 XL750BH. Ben kullanırken bu konuda herhangi bir sorun yaşamadım. Gerçi 24$'lık fiyat etiketini gördükten sonra ağırlığın aklınıza gelecek son şeylerden biri olacağına şüphem yok.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Oscar yazılımı, Anti-Vibrate olayı, fiyat-performans (her zamanki gibi)
Eksiler: Ağırlığın değiştirilemiyor oluşu
Üretim: A4 Tech www.x7.cn
İthalat: Multimedya www.multimedya.com.tr
Fiyat: 24$ + KDV

A4 Tech X7-801MP

PROFESYONEL OYUN FARELERİNİN YENİ PİSTİ - MERT YİĞİT DOĞRU



Organize Sanayi'ye girer girmez Kaan Usta'nın elime bir ürün tutuşturarak "oğlum, inceleyiver şunu" dediğini duyduğumda, ne yalan söyleyeyim, bir köşeye oturup biraz soluklanmak geçiyordu içimden. Fakat ürünün A4 Tech X7 serisinden olduğunu görünce, soluklanmayı falan unuttum ve hemen çalışmaya koyuldum. (Gerçi Kaan Usta bendeki bu çalışma azmini kendi üstüne alındı, aman çaktırmayın) (Nasıl alındım yahu?-KA)
Bildiğiniz üzere A4 Tech X7 serisi profesyonel oyuncu donanımları bizi bugüne kadar hüsrana uğratmadı. Özellikle fiyat performans olarak yüzümüzü kara çıkarmayan serinin Organize Sanayi'ye yolu düşen son iki neferinden bir tanesi olan X7-801MP de ne mutlu ki ailesinin bu geleneğini bozmuyor.

Kutusundan çıkartıp masanın üzerine koyduğunuzda ürünün biraz iriyarı olduğunu fark edeceksiniz. 340mmx280mm boyutlara sahip ürün, iri bir mouse pad arayan kullanıcılar için birebir. 5mm kalınlığındaki ürün yuvarlatışmış kenarları sayesinde bileklerinizi de hiç rahatsız etmiyor.

PC (Polycarbonate) ve TEG (Thermo Exfoliated Graphite) bileşiklerinden (ne olduklarını sormayın valla, malzeme bilgisi okumaktan kafam çorba oldu) üretilen X7-801MP, plastik bir çerçeveye sahip. Bu çerçevenin altına yerleştirilmiş 11 adet ayak, oyunun en heyecanlı yerinde ürünün masadan kayıp gitmesini büyük ölçüde engelliyor. Çerçevenin varoluşu kimilerine gereksiz gelebilir. Özelliği şu: Çerçeveyi masanıza yerleştirdikten sonra çift yüzeyli pad'imizi çerçeve üstünde çeviriyoruz. Hem yerini bozmuyoruz, hem de padi çevirdikçe masanın üstündeki kir toz üstüne yapışmıyor. Kaliteli çift yüzeye sahip olan ürünün diğer yüzeyini kullanmak için yapacağınız tek şey, pad'i tersyüz edip çerçevesine geri yerleştirmek.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Çift taraflı kullanım, tasarım, fiyat performans oranı
Eksiler: Yok
Üretim: A4 Tech www.x7.cn
İthalat: Multimedya www. multimedia.com.tr
Fiyatı: 18$ + KDV

X7-801MP'nin bir başka özeliğiyse kutunun içinden çıkan ve farenizin kablosunu tutturabileceğiniz metal ayak. Ürünün üst uç kısmına kolayca yerleştirdiğiniz bu parça bana biraz kullanışsız gibi geldi açıkçası. Ani hareketlerinizde kablo rahatlıkla yerinden oynayabiliyor, hatta çıkabiliyor. Bu ayağı işin içine karıştırmadığımda çok daha rahat hareket edebildim ben, ama yine de tercih meselesi tabii.

Evimde kullandığım mouse pad'imi emekliye ayırmanın vakti gelmiş, X7-801MP onu hatırlattı bana. A4 Tech böyle devam ederse evde değişmedik ne klavye kalacak, ne fare, ne de mouse pad zaten.





Facebook Patronundan Açıklama:

ŞU ZAMANDA GİZLİLİĞİ KİM NE YAPSIN?

Bir süre önce güvenlik ayarlarında değişmeye giderek, bizi kısa süreliğine de olsa istemediğimiz bazı bilgilerimizi milletle paylaşmak zorunda bırakan Facebook'un patronu Mark Zuckerberg, bizlerin gizliliğe eskisi kadar ihtiyacımızın olmadığını dile getirdi. Dönemin, daha çok insanla daha rahat bilgi paylaşımını öngördüğünü ekleyen Zuckerberg, Facebook'u da gelişen sosyal normlara göre daima geliştirdiklerini de ekledi. Peki aynı Zuckerberg, uzun uzun Facebook'un gizlilik ayarlarına ne kadar önem verdiğinden dem vurmuyor muydu? Değişen sosyal normların etkisi olsa gerek. Paylaşın güzel kardeşim siz her şeyinizi Facebook'ta, bakalım Mark ne yapacak elindeki inanılmaz veri bankasıyla.

Dark Falcon DKCHFALCONBB

YIRTICI OYUNCU KASASI - MERT YİĞİT DOĞRU

Organize Sanayi'ye pek fazla kasa uğramaz oldu bu aralar. Havaların bilgisayarlarımızı terletecek kadar sıcak olmaması-nın (hatta donduracak kadar soğuk olmasının) da etkisi olabilir *(ben kuramadım bağlantıyı valla-KA)*. Ancak yaz aylarının tüm sıcaklığıyla kapımıza dayanacağı gerçeğini de göz ardı edemedik ve kendimize parçalarımızı rahatlatacak bir gönüllü ararken Dark Falcon'la karşılaşıp mercek altına aldık *(bir bit yeneği var bu işte ama hadi hayırlısı-KA)*.

Kutusundan çıkarıp masanın üzerine yerleştirirken Dark Falcon bana haşin haşin bakmaya başladı. Ürünün, adını aldığı şahin gibi yırtıcı bir tasarımı var. Keskin hatlara sahip midi tower kasanın ön paneli tamamen toz filtreli ızgaradan oluşuyor. Izgaranın iki yanında yer alan mavi LED aydınlatma ürünün keskin hatlarını yumuşatıyor. Ön üst panelde 4 adet USB,1 adet e-SATA, kulaklık ve mikrofon girişlerine yer verilmiş. Bu panelin özelliğiyse yere 45 derece açı yapıyor olması. Yani kasanızı masanızın altına hemen yanınıza yerleştirirseniz, eğilip bükülmeden kulaklığınızı takabilir, USB girişlerinden yaralanabilirsiniz. Açma kapama ve reset tuşları da hemen bağlantı noktalarının altında yer alıyor. Ürünü bahsettiğim şekilde kullanırsanız ergonomisine diyecek yok. Ancak masanın üstünde ve özellikle yüksek bir masada kullanırsanız boynunuzun kopması olası.

Kaputun altında neler var bir bakıyorum *(güzelim girme şimdi kaput maput, dağıtacaksın karteri yağ içinde yüzdüreceksin alayımızı-KA)*. Dark Falcon'da 4 adet 5.25" ve 7 adet 3.5" yuva bulunuyor. 3.5" yuvalarının 5'i ürünün alt kısmına, ön panele yaslanacak şekilde. Modüler olan bu yuvayı isterseniz söküp çıkartabiliyorsunuz. Bunun bize sağladığı iki büyük artı var. Birincisi, sabit disklerimizi yan yerleştirdiğimizden, kablo karışıklığını bir nebze önleyebiliyoruz. İkincisi, parçayı çıkardığımızda ön panelde bulunan fanı çıkartıp temizlemek kolaylaşıyor. Ürün üzerinde giriş çıkış fanı dışında bir de ürünün ızgaralı üst paneline monte edilmiş bir fan yer alıyor. Üst ve ön panellerde yer alan fanlar mavi LED aydınlatmaya sahip. Hoş. Bunlar dışında isterseniz kullanabileceğiniz 3 fan yuvası daha bulunuyor. Tabii takacağınız her fan sizin de bildiğiniz gibi soğutmaya katkıda bulunurken, hem gürültüyü hem de kasanın toplayacağı toz miktarını artıracaktır. İhtiyaca göre kullanmanızda fayda var. Kasamız su soğutma tertibatları için hazırlıklı olduğundan fanlardan tamamen kurtulmak gibi bir opsiyonunuz da mevcut.

Falcon, ergonomik olarak da istediğinizi karşılayacak yönde. Anakartın montajı dışında tornavidayla boğuşmanıza da gerek yok. Vidasız montaj aparatları siz çok yaşayın e mi. Kasanın içi ilk bakışta biraz dar görünüyor ancak hayli iri olan ATI Radeon HD 4870 X2'yi bile kolayca sığdırdım sözde dar alana. Siz yine de ekran kartınızın, anakartınızın boyutlarını göz önünde bulundurun kasayı almaya karar vermeden önce. Lakin ATI Radeon 5970 kasaya girerken fazlaca nazlandı. Kasanın dar görünmesinin bir diğer sebebiyse alıştığımızın aksine güç kaynağı yuvasının kasanın üst kısmında değil alt kısmında yer almasıydı.

Güç kaynağımızın üstündeki fan, kasamızın içindeki sıcak havayı sistemden uzaklaştırmaya yardımcı olurken yerle bir oluvermiş Dark Falcon'da. Tepeye bir fan yerleştirerek bu eksikliği gideren üretici, güç kaynağının havaya pek ihtiyacı olmadığını düşünmüş olsa gerek. Kasa, masanızın üstündeyse ya da düz bir zeminde kullanıyorsanız sorun yok. Sadece ekstra toz topluyor. Ama yerde halı ya da benzeri bir kaplama varsa vay haline o güç kaynağının.

Overclockçuların ve bol ışıklandırmalı modifikasyona müsait kasalardan hoşlanan Oyungezerlerin ihtiyaçlarına cevap verecek şık bir kasa Dark Falcon *(tipi kayık diyebilir kimileri ama zevkler ve renkler mevzusu-KA)*. Güç kaynaksız 100$ altında çelik bir kasa arayışında olanlar için alışveriş listesinde yer almasında bir mahsur yok. Uzun, mutlu mesut bir birlikteliğiniz olabilir Dark Falcon'la. Güç kaynağı da isterim ben derseniz, dağıtımcı firmanın web sitesinde OCZ'nin 500W ve 700W güç kaynağına sahip modellerini bulabilirsiniz.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Tasarım, ergonomi
Eksiler: Güç kaynağım yerlere bakmasın
Üretim: Akortek www.akortek.com.tr
Dağıtım: Akortek www.akortek.com.tr
Fiyatı: 87$ + KDV







ViewSonic VOT550-SPL

GEL BAKALIM ŞÖYLE, SENİ SALONA ALALIM

Her zaman birileri çıkıp daha iyi bir alet yapmak zorunda değil mi? Tam ben de böyle bir şey arıyordum diyor insan, daha çok hoşuna gidecek bir şey çıkıveriyor karşısına. İhtiyaçlarımızın arttığı falan da yok aslında. Bir önce beğendiğimiz ürün kadar, ondan önce beğendiğimiz ürün de aslında ihtiyaçlarımızı fazlasıyla karşılıyor. Ama insanız nihayetinde, her zaman yeni bir elma lazım peşinde koşulacak. VOT550-SPL de işte o yeni elmamız bu ay.

VOT550-SPL bu ay ofise gelen birçok medya oynatıcının yanında durunca, onlara nazaran biraz hantal, büyük ve anlamsız gibi geliyordu göze. Masanın önünden geçip giden ve ürünlere şöyle bir bakış atan insanlara söylemediğim bir şey vardı elbette. Diğerleri yanında çirkin ördek yavrusu gibi kalıyordu VOT550-SPL. Organize Sanayi insancıklarına söylemediğimse bunun bir medya oynatıcı değil bir mini PC olduğuydu. Eğlenceme baktım bir süre daha. Bir söylesem, aletin neden diğerlerine göre daha büyük, daha ağır olduğunu açıklamış olacaktım kolaylıkla.

Ama VOT550'yi bu haliyle bile kabullenmeye hazır olanlar vardı aramızda. Aslında varoluş amacı diğerlerinden pek de farklı değildi. Ürünün kutusundan media center kumandası da çıkmıştı.



SİYAH İNCİ

Piyano siyahı parlak dört köşe bir kutuydu eldeki. Ön tarafında ince uzun bir açma kapama düğmesi, 2 USB girişi vardı. Bir saniye. Hmmm bir de kızaksız Blu-Ray sürücü var burada yahu. Hey maşallah. Arka panel de bir hayli kalabalık. Wi-Fi için anten bağlantı noktaları, DVI çıkışı, kulaklık ve mikrofon bağlantı noktaları, 4 USB girişi, ethernet ve e-SATA bağlantısı. Ne güzel. Peki ya HDMI? Ürünü uzaktan kumandayla çalıştırınca bir an kalakaldım. Klavye takılı olmadığı için açılmadı alet. Hah açtım sonunda. Cihazı muhtemelen televizyonun yanına falan konumlandıracağınıza göre yanına koca bir klavye yerleştirmenin pek anlamı olmayacak. Kablosuz mini bir klavye takarsak daha hoş olacaktır. Hiç takmasak daha iyi olurdu gerçi.

Her neyse, test için gelen bir üründe düzgün bir medya kütüphanesi, film, müzik vb. bir arşive sahip olması beklenemez elbette. Ama bir heyecan basıverdim media center'ın düğmesine kumandadan. Kumanda gayet rahat, kullanışlı. Olmayan müzik ve film dosyaları arasında rahatlıkla gezinmemize imkân tanıyor. Windows Media Center yazılımından pek hoşlandığımı söyleyemem. Ama sistem gayet güzel çalışıyor.

AĞLAMAK İSTİYORUM

İnceleme için Organize Sanayiye gönderilen modelin üzerinde yer alan intel mobile Core 2 Duo T9400 2.53GHz işlemci, 2GB DDR2 bellek, 230GB sabit disk, Blu-Ray sürücüsü bulunuyordu. Tümleşik ekran kartı kullanan sistem bu bileşen kombinasyonuyla Full HD filmlerde dahi gayet iyi bir performans koyuyordu ortaya. Ancak ürünün üstünde bir HDMI çıkışı olmaması halen canımı sıkmakta. Ürünün kutusundan çıkan ara kabloyla hem DVI hem VGA çıkışı almanız mümkün. Ama HDMI… ? Ühü. Ürünün piyasada bulabileceğiniz versiyonunun konfigürasyonuysa 500GB sabit diske ve 4GB belleğe sahip.

ViewSonic gayet şık ve performanslı bir mini PC'yle karşımıza çıktı. Ben şahsen ürünü çok beğendim. Az önce belirttiğim eksisi dışında salonda televizyonun yanında görmek isteyeceğim bir ürün. Fakat fiyat etiketi denilen kocaman bir engel var önümde. VOT550'nin tavsiye edilen son kullanıcı fiyatı tam tamına 1099$. Geçmiş olsun.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 1 ★☆☆☆☆
Artılar: Şık, kullanışlı
Eksiler: HDMI çıkışı yok, Fiyatı çok yüksek
Üretim: Viewsonic www.viewsonic.com
İthalat: Arena www.arena.com.tr
Fiyatı: 1099$ + KDV

Windows 7 Satışları Tam Gaz

GERÇEK Mİ ŞİŞİRME Mİ?

Ben de bilmiyorum açıkçası. Windows 7'nin en hızlı satan işletim sistemi olduğu bir gerçek. Muhtemelen de en çok satan işletim sistemi olacak. Haberi önümde görünce biraz kurcaladım ne oluyor bitiyor diye. Ortada somut rakamlar olmamasına da pek şaşırmadım. Yılbaşında PC satışları %50 arttı vb. argümanlar üstünden konuşan Microsoft yetkilileri, tam olarak kaç Windows 7 satıldığını belirtmemişler. Gerçi önemi de yok. Biz biliyoruz daha fazla satan bir işletim sistemi yok yeryüzünde. Benim gibi dünyanın dört bir yanındaki meslektaşlarımın yorumuysa basit; Windows XP çıktığında kaç bilgisayar vardı yeryüzünde? Peki ya şimdi kaç tane var? Bir sonraki işletim sistemi bir fiyasko olmazsa o da Windows 7'den çok satmayacak mı zaten? Şişinip durmak niye? Merak etme Microsoft, eğer sıkıntın Apple ve Google'sa biz hâlâ yanındayız Windows konusunda.





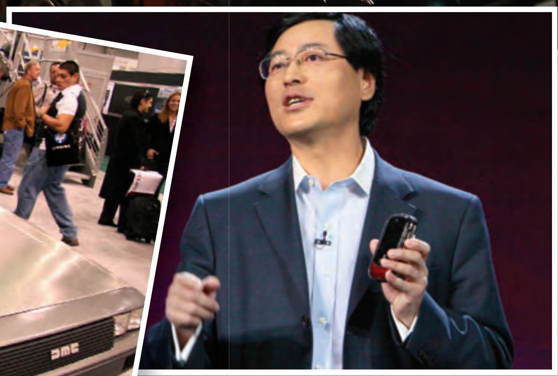












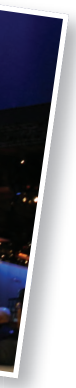
CONSUMER ELECTRONICS SHOW 2010

BİR FUARIN SUYUNU DA BÖYLE SIKTIK –FERHAN ÖZKAN, KAAN ALKIN

Oyuncular olarak, her şeyin etrafımızda dönmesini istememiz gayet normal. Bu yüzden CES zaman zaman tat vermeyebiliyor. Las Vegas'ta gerçekleşen fuarda biz Oyungezerlerin iştahını kabartacak bir şeyler aradık ancak oyun dünyasını şenlendirecek pek bir şey yoktu ortamda. 3D'yi yılın en önemli trendi haline getirmek için gösterilen üstün çabayı takdir ettik elbette. Ama nereye kadar gider, bir şey demek zor. **3D oynatıcılar**, TV'ler, gözlükler fuarın dört bir yanını ele geçirmişti. Fuarın diğer bir göze çarpan özelliği yeşil teknolojilerdi. Doğalgazdan elektrik üretip kendini çalıştıran ısıtıcılardan, güneş panellerine kadar pek çok ürün vardı. Ama hemen hepsi konsept tasarım olmaktan ileriye gidemiyordu. Bildiğimiz bilmediğimiz tüm markaları bulduk CES'te.

Ortada dolaşan laf, geçen yıldan çok daha iyi olduğuydu fuarın. CES direkten döndü dediler. Öyle diyorsanız öyledir dedik. Görülecek, kurcalanacak o kadar çok şey vardı ki. Mutfak robotundan, robota kadar her şeyi bulduk çok şükür. Bir şeyler alıp götürememek en büyük sıkıntımız oldu haliyle. Koca koca arabaları sokarsanız mekâna, kullanıcı elektroniği diye biz de deneriz tabii çantaya atmayı.

Bilgisayarların artık hayatın her alanına girdiğini bir daha görmüş olduk. Eyvah dedik ardından. Bilgisayar kullanmayı bilmeyen herkesin bilgisayar kullanmayı öğrenme süreci boyunca, firmaların 6 yaşa uygun sunumlarına göğüs germek zorundayız. Navigasyon cihazlarından, ses sistemlerine, araba müzik sistemlerinden, tablet PC'lere, kontrol cihazlarından, akıllı elektrik süpürgelerine kadar görmediğimiz şey kalmadı. Pek azı hafiften kıpır kıpır yaptı kalbimizi. Hayatı kolaylaştıracağız diye insanoğlunun neler yaptığını, neler yapabildiğini gördük böylece. Zaten kalbimiz kıpır kıpır olsa da kaçına yetecekti ki alım gücümüz. Yüzümüz asık döndük fuardan. Daha doğrusu Ferhan döndü. Hayır, ben kalmadım. Ben kaleme alıverdim olan biteni.





<< **Teknolojinin Temizi** Bir Başka Oluyor

Evolution Robotics CES 2010'da köşeleri bile temizleyebilen mini robotunu tanıttı. Elektrik süpürgesinin bile çehresi değişti arkadaşlar. Ürkmeye başladım ben. Sert yüzeyleri kolaylıkla temizleyen bu arkadaş, köşelere falan da giriyor. Altına bezi koyup temizle yavrum diyorsunuz başlıyor silmeye fiti fiti, ileri geri. NorthStar navigasyon teknolojisini kullanan ürün aynı bölgeleri temizlemek yerine temizlediği yerleri aklında tutuyor. Böylece sandalyenin köşesine takılmış ileri geri gidip duran Mint model beyaz bir kutu görmüyorsunuz siz de. Ben silerdim ama neyse.

3D ÇILGINLIĞI MI, YOKSA?

Bir 3D çılgınlığıdır gidiyor CES'te. Yaratılmaya çalışılan havayı anlıyoruz elbette. Oyunculardan çok film severlerin, ev sineması meraklılarının ilgisini çekecek bir teknoloji 3D. Firmaların korkunç yatırımlar yaparak ortaya çıkarttıkları ürünlerin çöpe gitmesi gibi bir durum söz konusu değil. Fakat 3D bu kadar gözümüze sokulurken, evde alıp izleyebileceğimiz filmin olmaması korkunç bir durum. Zaten 3D bir sistem kurmak için harcanması gereken parayı görünce çoğumuz sinemaya gitme alışkanlığımızı yeniden kazanacağız.



Deli Kedi Seniii! ^^

Simülasyonlarla çok fazla haşır neşir olamıyoruz artık. Hastalık yapmasından korkuyoruz sanırım. Elbette simülasyon çılgınları için çılgın ürünler yapılmayacak anlamına gelmiyor bizim ilgisizliğimiz. Mad Catz Saitek X65f Flight Stick Pro enteresan bir ürün. Günümüz modern uçaklarında kullanılan sistemlere benziyor olması bir yana, hareketli bir parçası bulunmuyor ürünün. Evet, o kol sabit kardeşim. Yaptığın basıncı algılıyor direkt ve ona göre tepki veriyor. Mad Catz'e göre ürünün ömrünü uzattığı gibi gerçekçiliği de oldukça artırıyormuş. Artırsın bakalım. Simülasyonculara duyurulur.

Sumaaaaaa! >>

O da ne diyorsunuz değil mi? Biz demeye devam ediyoruz halen. Cambridge Consultants tarafından tanıtılan ürün henüz konsept tasarım. Becerilerini göstermek için bir oyun dahi yapmışlar. Firma, kontrol cihazının pek çok sektörde kullanılabileceğini söylüyor. Ah pardon, alet ne yapıyor söylemedik değil mi? Kısaca sıkabildiğiniz bir fare diyebilirsiniz Suma'ya. Hayır kötü espriler yaparak sıkmıyorsunuz fareyi (bu cümlede olduğu gibi yani). Uyguladığınız farklı kuvvetteki basıncı işe yarayacak verilere dönüştüren yazılım… Öyle bir şey işte yahu. Oyun yapmış adamlar, sıkıyorsun top ufalıyor, gevşetiyorsun büyüyor falan. Odur yani. Hangi sektörde ne işe yarar bilemem ama oyun oynanmayacağı kesin bu cihazla. 2011'de çıkacakmış piyasaya. Hayırlı olsun meraklısı varsa.







3D **Blu-Ray** Player >>

Bu kadar 3D muhabbeti yapıldıktan sonra bir oynatıcının ortaya çıkmaması enteresan olurdu gerçekten. Sen film yapmışsın milyon dolar harcayıp, öbürü TV yapmış, millet binlerce dolar harcamış TV ve gözlüğü almış, evde 3D oynatıcı yok. Süper olurdu valla. Hiçbir şeye ayaklanmıyoruz, buna ayaklanırdık en azından. Sony'nin bu konuda başı çekmesi de elbette şaşılacak bir durum değil. Sony BDP-S770 sadece 3D özelliğiyle değil diğer becerileriyle de ön plana çıkıyor. HDMI 1.4 çıkışı, Wi-Fi, Ethernet, USB bağlantıları dışında birçok web video hizmetini kullanmanıza imkân tanıyor. Yarın öbür gün yakalar düşürürüz Organize Sanayi'ye zaten, inceleriz o zaman. TV tamam, oynatıcı tamam, geriye filmleri bulmak kaldı bir tek.

KONTROL DIŞI

Sevgili firmalar, büyüklerimiz, ağabeylerimiz, ablalarımız, bu kontrol cihazları muhabbeti nereye kadar sürecek böyle? Klavye ve fareden dayak yemekten sıkılmadınız mı daha? Sonu belli bunun, gerçekten düşünce kontrolüyle çalışan bir cihaz yaparsanız, o zaman belki, ama belki vazgeçeriz klavye fare ikilisinden. Bile bile de lades denmez ki her fuarda.



<< 3 Boyutlu **Playstation 3**

3D teknolojisi CES 2010'da en sık karşılaşılan olaydı bu yıl. İlk 3D incelemelerimizden beri, sık sık internette dolanıp PS3'ün 3 boyutlu yeni dünyada kaderinin ne olduğuna dair bilgi toplama çabasındayız. Uzunca bir süre ses seda çıkmadıktan sonra, PS3'ün hiçbir şart altında desteklenmediği tarzında laflar çıktı ortaya. Güldük eğlendik. CES 2010'a geldiğimizdeyse konsolun 3'üncü boyutla çoktan buluştuğunu gördük. Wipeout'u 3D oynama imkânı sunan Sony'nin kafa göz yardığı noktaysa, teknolojinin tüm nimetlerinden yararlanabilmek için Sony LH ya da HX serisinden 3D bir TV edinmemiz gerektiğini söylemesi oldu. Televizyonlarla birlikte 2 çift gözlük geliyor olması iyi güzel ama 50$'lık oyun oynayacağım diye bilmem kaç bin dolarlık TV almak? Yok birader yalan olur bu 3D. Çözümler üretilir zamanla elbette. Çelişkili laflar etmeye bayılıyor bu firmalar.

YEŞİL TEKNOLOJİ

Elektronik cihazların enerji tüketimlerinin gittikçe azalıyor olması çok sevindirici bir durum. Ancak fuarda dolanıp yeşil ürün muhabbetlerini gördükçe "dünyayı kurtarmak" misyonun da reklam aracı olmaktan öteye gidemediğini görüyoruz. Üzücü. Enerji kaynaklarını daha yavaş tüketen bu cihazların sonuçta yaptığı şey kaynakları tüketmek. Kesilen yerine ağaç dikin azıcık yahu, hem ne kadar hasar verdiniz gezegene bunları geliştirirken? Elbette akla yatkın, makul çözümler üreten bir sürü adanmış firma var. Ama genele bakınca vay halimize.



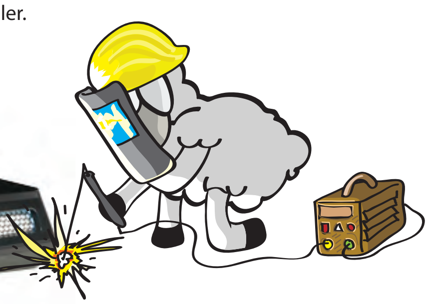
Dijital **Fotoğraf Çerçevesi** >>

Casio'nun saat gibi, hesap makinesi gibi çalışan zihni olmadık oyunlar oynuyor. Adamlar kalkıp dijital fotoğraf çerçevesi yapmış. Yeni bir şey değil, hoş onlar da öyle lanse etmiyor zaten. Cihaz aslında 10.2" bir geniş ekran. Çözünürlüğü tutmayan görüntüleri pek hoş göstermiyor, 2GB'a kadar SD kart destekliyor, USB girişi yok, MPEG dosyalarını oynatamıyor. Çok becerikli çok. Fiyatı henüz belli değil. Zaten belli olunca da bizim için belli olmayacak, pek ilgilenmeyeceğiz haliyle.



<< 1000$'a **AlienWare** mi? Anam!

Her oyuncunun sahip olmak istediği bir Alienware mutlaka vardır. Zaten standına gittiğimizde gene kendimizden geçtik. Tasarımlarına bayıldığımız bu markanın masaüstü ve dizüstü modellerinden size sayfalarca bahsedebiliriz. Fakat iş Netbook pazarına gelince şöyle bir durduk. Alienware'in CES'te açıkladığı M11X modeli, markanın kendi kendini yiyeceğinin bir göstergesi mi diye korkmaya başladık. Malumunuz bir konuda iyi olan bir marka tanınırlığını kullanıp başka bir alana kayınca fena halde prestij kaybedebiliyor. Bu 12 inç'lik minik canavar Crysis'i yüksek ayarlarda 50 FPS'yle oynatabilecek kadar kuvvetli. Üstelik 720p HD filmleri de gösterebiliyor ve fiyatı da 1000 doların altında. Eh durum böyle olunca korkudan tuttuğumuz nefesimizi rahatlıkla verebiliriz. Ürünün tasarımıysa her zamanki gibi etkileyici. Aydınlatmalı klavye, HDMI çıkışı derken buna rakip bir başka Netbook olacağını düşünemiyoruz. Hatta fena halde istiyoruz. Fuarda utanmasak bir tane alıverecektik, bunlar satılmıyor dediler.







Filmler De Gerçek Olsun Artık
2010 Oldu Yıl

Minority Report, Azınlık Raporu filmini izlemişsinizdir. Tom Cruise amcamız araştırmasını yaparken görüntüleri hop bir o yana hop bir bu yana çeker durur dokunmadan ekrana. Yıllardır filmlerde yedirilen teknolojilerin en azından bir iki tanesi diğerlerinden daha yakın gerçek olmaya. Uzay 1999'u 70'lerde izleyip 2010'da hâlâ kafanızı taşa vuruyor olabilirsiniz, biraz su serpeyim gönlünüze dedim. Light Blue Optics, Light Touch ismini verdiği ürün aslında mini bir bilgisayar. Windows CE işletim sistemine sahip. Herhangi, düz bir yüzeye 10.1" boyutunda holografik lazer projeksiyonla (anlayın işte yahu) görüntü verebiliyor. Görüntü kalitesi oldukça yüksek olduğu gibi, hareketlerimizi gerçek zamanlı olarak algılıyor. Yani, sanal bir multitouch sistem kendileri. Tut resim kaydır, olmayan klavyende yazı yaz, hede hödö. Hemen geliştirin bunu, bak söylüyorum çok çabuk olun hem de.

Dokunmak İstiyorum

Iron Will Innovation yeni bir kontrol cihazıyla çıkıyor karşımıza. Kanadalı firma daha önce benzerlerini gördüğümüz bir eldiven üretmiş. 30'a kadar el hareketinizi algılayabilen ürünün kablosuz bir modeli yok. Elleri terletmeyen ve hava alabilen eldivenin üstüne manyetik olarak yapışan parçayı tek bir el hareketiyle çıkartabildiğimiz için kablolu olmasında bir sakınca yokmuş. Ben oturdum denedim, 30 farklı el hareketi uyduramadım valla. Neyse klavye ve fareyle devam edelim biz. Yaşasın özgürlük.





Push2TV

Her şeyi basitleştirmek zorunda bu çok bilen amcalar. Fuarda kısmen ilgimizi çeken ürünlerden biri Netgear'dan geldi. Intel'in Wi-Di yani Wi-Fi display teknolojisini kullanan ilk ürün olan PTV1000 ne yapıyor peki? Film seyretmek için dizüstünüzü salona götürüp TV'nize bağlıyor musunuz? Kablosuz ağa bağlanabilen TV'nizin ayarlarının içinden bir türlü çıkıp film izleyemiyor musunuz? Medya oynatıcı aldınız ama ağdan multimedya dosyalarınızı paylaştıramıyor musunuz? Ürünün yaptığı şey işinizi kolaylaştırmak. Bilgisayarınızdan aldığı görüntüyü sıkıştırarak direkt TV ekranınıza kablosuz olarak taşıyabiliyor. Bunu yapabilmesi için elbette Wi-Di destekli bir dizüstü bilgisayar edinmeniz gerekiyor önce. Ha unutmadan Wi-fi Alliance Group sertifikası alamamış henüz intel. Ha unutmadan… Eh o kadar da ilgimizi çekmemiş demek ki bu ürün. Devam.





Ergomotion!
Ne Motion Ne Motion?

Smartfish'in geliştirdiği ErgoMotion klavyeye bakıp iç geçirmekten alamıyorum kendimi. Bileklerde ve parmak uçlarındaki stresi azaltan, özellikle uzun süreli kullanımlarda oluşan ağrıların önüne geçen, daha doğrusu geçeceği söylenen ürünün görüntüsü çok şık aslında. Ama dediğim gibi iç geçirmekten kendimi alamıyorum. Ne klavyeler yaptı bu yiğitler de aldık vurduk yerden yere. İyi güzel yapmışsınız amma ve lakin durmadan unutuyorsunuz. Klavye, fare vb. cihazların evrensel olmasını ister insanlar. Çok az insan farklı cihazları alıp alışacak ve evinin dışında kalan her yerde evdekini arayarak eziyet çekecek kadar sabırlıdır. Döner dolaşır standart klavyemizle mutlu oluruz biz. Ne diyeyim, hayırlısı olsun ErgoMotion için.



Göz Zevki Olan **Üretici**

İçimiz dışımız 3D olmuş, midemiz kalkmış. Kalas gibi gözlüklerin arkasında boyutlandırılmış bir dünya olsa da, bu gözlüklerin baş ağrısı yapması bir yana, gözlüğü her takanın tipinin kaymasına gülecek dermanı kalmamış insanoğlunun. Hakkında çok bilgi sahibi olmadığım Gunner Optiks isimli bir firma 3D gözlük işine el atmaya karar vermiş. Firmanın katalogundaki mevcut modellerin tasarımlarını kullanıyormuş firma. Yani 70'li yıllarda Şener Şen'in taktığı siyah çerçeveli gözlüklerle 3D izlemeye son verecekler. Ayrıca gözlüklerin dümdüz olmasına da gerek yokmuş firmanın dediğine göre. Eh ben hem bilgisayar başında hem dışarıda takarım bu gözlüğü arkadaş. Yapın, helal olsun. 2010'un ikinci çeyreğinde piyasada olacakmış. Bekletmeyin.



Ne Yapacağımızı Şaşırdık, **Ne Yapalım?**

Fuarda 3D geyiklerini sürdüren bir diğer firma da MSI'dı. Firma 3 enteresan ürün tasarımıyla çıktı ziyaretçilerin karşısına. Bunlardan ilki pek hoşlanmadığımız bir 3D All-in-One PC'ydi. 24" ekrana sahip hepsi bir arada sistemin tek artısı yanında gelen ve Nvidia'nın gözlüklerinden çok daha hafif ve rahat olan 3D gözlüklerdi. Diğer ürünse bir deniz kabuğuna benzeyen, üstü açılır, şahsen biraz şekilsiz bulduğum diğer bir All-in-One PC'ydi. Klavyesini ekranını falan içinde saklayabiliyormuş, bravo. Son olarak, dünya kaynaklarına bir kez daha acımamıza neden olan projeksiyon All-in-One PC çıktı karşımıza. Ekran yerine projeksiyonu olan ürünü herhangi bir duvarda kullanabiliyorsunuz. 60" görüntü hoş gelirken kulağa, evdekileri ışıkları açmamaları için uyarmanızı tavsiye ederim. Allah'tan bu ürünlerin hiçbiri üretilmiyor, sadece konsept tasarımlar. Çalışır durumda olmalarıysa diğer yandan korkutmaya devam ediyor.

V **Sixsense** Truemotion?

Gelin gelin kontrol cihazları gelin. Çıkın ringe, kafa göz girin klavye fareye. Bakalım kimsenin yapamadığını siz yapabilecek misiniz? Konsolların tamamı hareket algılama üstüne bir şeyler yapadursun Razer ve Sixsense bir araya gelip Valve'nin de desteğine arkalarına alarak son bir senedir PC kullanıcıları için bir kontrol cihazı geliştiriyorlar. Aaaa, bir saniye neden kasıyorum anlatmaya ki? E3'ten hatırlarsınız, PS3 için geliştirilmekte olan yeni kontrol cihazı vardı ya? Hah işte onun aynısını PC için yapıyorlar. Bir şeyleri tutup atmak, kılıç sallamak ve benzeri işlemler gayet güzel gerçekleştiriliyor. Ürün daha pazara çıkacak hale gelmiş değil. Ama bu yıl içinde göreceğiz piyasada söylenene göre. Arkalarında Valve olunca en azından bir ya da iki oyun bekleyebiliriz teknolojiyi düzgün kullanabilecek. Yani umut ediyorum.





<< Natal Projesi 2010'da Tamammış

Valla Microsoft'un yalancısıyız biz. 2010 alışveriş sezonuna yetiştireceklermiş Natal'ı. Yetiştirirler tabii. Millet fazla kurcalamadan alsın diye. Bunun dışında Natal'ın çalışma sistemi hakkında bir iki cümle sarf edildi. Dişe dokunur başka bir şey çıkmadı CES'ten. Windows 7 hakkında da bir iki laf eden Steve Ballmer, Xbox Live'ın yeni becerisi Game Room'u anlattı. Game Room'da kendi arcade oyunlar arşivinizi oluşturup arkadaşlarınızı davet edebilecekmişsiniz. Önümüzdeki 3 yıl içinde 1000 yeni arcade oyunu da çıkartacaklarmış. Çok heyecanlan(ma)dık. Bir de resmi olarak satsaydınız şu aleti de biraz daha ciddiye alsaydık bu açıklamaları. Elbette Microsoft'un hiçbir lafını ciddiye almadık demek değil bu. Office 2010 Professional 499$, Office Home ve Student sürümleri 149$, Bussiness sürümüyse 279$ fiyat etiketine sahip olacakmış. Ay başında duyduğumuz bu haberi olabildiğince ciddiye aldık.



<< **Göz Zevkime** Hitab Etmeye Devam Edenler!

Geçen yıl tanıtmışlar ilk modelleri, ben nasıl atlamışım yahu. Şöyle tipi düzgün, basit, kullanışlı, orijinal bir şey görmek ne güzel. Gördüğünüz gibi anahtar şeklinde USB diskler bunlar arkadaşlar. Lacie tarafından geliştirilen ürünler suya ve darbelere karşı dayanıklı. 32GB'a kadar modelleri de mevcut. Bana hayatta almayacağım ya da alamayacağım binlerce dolarlık aletleri itelemeyin. Böyle güzel, küçük mutluluklarla çıkın yahu karşıma biraz da.

Monitör Teknolojileri Değişiyor >>



CES 2009'da yeni yılın trendi olarak ön plana çıkan OLED geri aydınlatmalı monitörleri ancak yıl sonuna doğru görmeye başlamıştık piyasada. Bu yıl CES'te pek çok üreticinin OLED'e yöneldiğini gördük. Tahmin edilenden biraz geç girdi OLED'ler hayatımıza. Ama tahmin ettiğimiz gibi Samsung'un olaya el atmasından sonra birçok markanın OLED ürünleri dökülmeye başladı ortaya. ATI'nin Radeon HD 5000 serisi ekran kartlarıyla birlikte Eyefinity teknolojisini de görücüye çıkartmıştı. Eyefinity'le ilgili yazımızda Samsung'un bu teknolojiyle birlikte kullanmak üzere 3 ve 6 ekrandan oluşan setler hazırladığından bahsetmiştik. Bu setleri CES 2010'da görebildik sonunda. Her şey iyi güzeldi elbette ancak fiyatların 3000$'a kadar çıkması, uzaktan bakıp "iyiymiş" demekle yetinmemize neden oldu.



OYUN VİDEOLARINIZI 3D KAYDEDİN!

Eğer şimdiden Nvidia'nın 3D Vision'ına sahipseniz ve oyunlardan video almaya meraklıysanız bir iki dolar daha harcamaya hazırlanın. Sıkça kullandığımız Fraps, 3.0 versiyonundan beri 3D video kaydı yapabiliyor. 3.0.3 versiyonunu edinebileceğiniz yazılımın Windows 7 uyum sorunlar giderilmiş ve DirectX11 desteği de mevcut. Kaydettiğiniz videoları 3D olarak destekleyen bir oynatıcı aracılığıyla izleyebilirsiniz.



<< **Olmayacak** Dualar Bunlar

CES 2010'da 3D'den sonra gözümüze en çok sokulan teknoloji herhalde tablet PC'lerdi. Apple'ın bir türlü duyuramadığı çok gizli çalışmaları yine çok gizliydi ki görmedik ellemedik. Lenovo enteresan bir tasarımla yer alıyordu CES'te. Normal bir dizüstü sistem görünümündeki ürünün ekranını ayırıp tablet PC olarak kullanabiliyorduk. Kendi işlemcisi, grafik çözümü ve Linux işletim sistemi bulunan ekranın hassasiyeti yerindeyken, performansı henüz üstünde daha çok çalışılacağına işaret ediyordu. Microsoft ve HP de tablet PC, dokunmatik ekran vb. çözümlerini sergilerken etkileyici olmaktan uzaklardı. Klavyeme fareme dokunma kampanyası başlatacağım zaten yakında. Unutmadan artık yeni adı "Slate" arkadaşların. Apple'ın başının altından çıkmış anladığım kadarıyla bu mevzu da. Meh.

Önce **Anakart** Gelseydi >>



USB 3.0 çıktı çıkmasına. Hatta USB 3.0 arabirimini kullanan ürünler de dökülmeye başladı ortalığa. Seagate gelirken harici USB 3.0 disklerini de getirmiş CES'e sağ olsun. Kullanıcıların henüz sahip olamadığı arabirimi en azından dizüstü bilgisayarlarımızla kullanabilelim diye ürüne bir de USB 3.0 adaptörü eklemişler. Sağ olsunlar var olsunlar. Yahu iki arada bir derede çıkartmayın şu aletleri. Anladık herkes ürün satmak istiyor ama üç kuruşluk teknolojilerin tek bir anakartta toplanması 2 sene sürmesin lütfen.



<< **Kia** aaaaaa-haayt!

KIA Microsoft ortaklığından çıka çıka, ses kontrollü bluetooth aygıtlar çıktı. Telefon, mp3 çalar vb. aygıtlarınızı KIA'nıza tanıtıp sesli olarak komut verebiliyorsunuz. Tahmin edebileceğiniz gibi bunu göstermek için fuara araba getiriyor adamlar. 2011 model KIA Sorrento'lar bu teknolojiye sahip olacak. Vay canına. Şu radyo kanalını bul, sonra da şu ismi ara diyebildiğiniz sistem, laf arasında sağa dön sola dön dersek üstüne alınmaz umarım.



EN GÜÇLÜ GÜVENLİK DUVARI SİZSİNİZ

Sabah kalkınca, eskiden kahve ya da çay suyu koyardık. Biraz camdan dışarı bakıp yeni günü selamlardık. Daha gençtik. Derdimiz tasamız daha az değildi ama göğüs gerebilecek gücümüz vardı hepsine. Zaman değişti. Yorulduk. Yaşlandık. Suç artmadı belki ama suçun çeşitleri arttı. Bugünse yataktan kalktığımızda yaptığımız ilk şey bilgisayarın düğmesine dokunmak ve çarpışmaya başlamak. Bilgisayarımızla, sanal dünyamızla kurduğumuz somut, aynı zamanda duygusal bağı kopartmak için uğraşan insanlar türemeye başladı. Kimileri bir süreliğine bizim yerimize geçip çıkar sağlamak derdinde, kimileriyse sadece birilerine zarar vermekten haz almak. Peki biz ne yapıyoruz bu saldırılar karşısında?

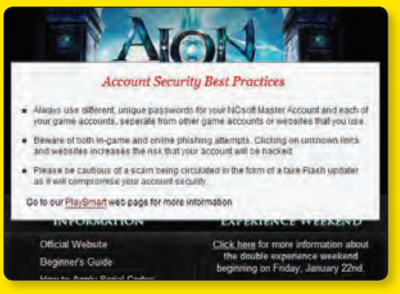
Size bugün türlü güvenlik yazılımları ve becerilerinden bahsetmek istemiyorum. Zaten biliyorsunuz, istediniz mi her türlü yazılımı edinebiliyorsunuz. Bugün size bahsetmek istediğim sizlersiniz. Yararlı ve zararlı yazılımların, siz olmadan amaçlarına ulaşamayacağını bilmeyen sizlerden bahsetmek istiyorum. Herkes üstüne alınmayacaktır elbette. Ama çevremde o kadar çok trajikomik olay meydana geliyor ki, susulacak gibi değil. Olayların tamamının sebebi aynı, dikkatsizlik.

Hayatını bilgisayar başında geçiren bizler kör cahil değiliz. Çağın teknolojisini, zamanın en güçlü silahı bilgiyi kullanmayı bilen insanlarız. Bu yüzden olan biten hem daha trajik hem de daha komik geliyor her geçen gün. Şahit olduklarımdan önce tüm dünyanın şahit olduğu bir olaya bakalım. Mert bulmuş çıkartmış bu ay haber yapmış,"Facebook'un patronu konuştu" diye. Hakikaten bir konuşmuş pir konuşmuş. Mark Zuckerberg, Facebook'un güvenlik ayarlarında yapılan değişiklik sırasında herkesin tüm bilgilerini paylaşmak zorunda kalması üzerine, "gizliliğe eskisi kadar ihtiyacımızın olmadığını" söylemiş. Mark'ın gözden kaçırdığı binlerce nokta var sanırım. Ayrıca identity theft'in yani kimlik hırsızlığının ne kadar yaygın olduğu hakkında pek bir fikir sahibi değil diye düşünüyorum. Art niyetli insanların yapabileceklerini bir yana koyarsak, ben zaten kısmen tanıdığım ya da neredeyse hiç tanımadığım insanların o ya da bu sosyal ağ üzerinden bir şekilde bana bağlanmasından zaten hoşlanmıyorum. Facebook denen meretin amacını çoktan aştığı da zaten bilinen bir şey. Dikkatsiz bir şekilde her türlü kişisel bilgiyi bu ve benzeri ağlar üzerinden paylaşan insanların başına bir şey geldiğinde oturup bık bık etmelerine de illet oluyorum. Kendi düşen ağlamaz.

Bir başka örnek. Bir süredir Aion oynuyoruz. Hesap hırsızlıkları ciddi oranlarda yükseldi son zamanlarda. Hesapları çalmak için kullanılan yöntemse aptallık derecesinde basit. İsminde Aion, NC, NCsoft, System vb. kelimeler geçen karakterler yaratılır. Kısa bir bot yazılır ve bu karakterlerin oyun içi arama motorunu kullanarak sıraladığı isimlerin tamamına özel bir mesaj göndermesi sağlanır. Mesajda yılbaşı hediyelerinden ya da hesabınızın bot kullanmanız nedeniyle dondurulduğundan, belirtilen siteye gitmeniz gerektiğinden bahsedilmektedir. Biz Avrupa oyuncuları için hazırlanan orijinal web sitesinin adresi uk.aiononline.com, Kuzey Amerika oyuncuları için hazırlanan orijinal web sitesinin adresiyse na.aiononline.com. Gelen özel mesajdaysa na-aiononline.com adresine girmeniz isteniyor. Buna uyanamadığı gibi oyuncular, oyuna her girdiğinizde karşınıza çıkan ve NCsoft tarafından belirlenen günün mesajındaki, "Hiçbir GM sizinle oyun içinde irtibata geçmez, hiçbir şart altında oyun içinde sizden bir web sitesine girmeniz istenmez, hiçbir GM size bir web sayfası linki göndermez, hiçbir GM size banlandığınızı oyun içinde bildirmez" vb. uyarıları okumuyorlar, kale almıyorlar. Bu dalgınlıkları bir şekilde kabullenebilirim. Fakat oyuncuların kendilerine olan güvensizlikleri beni ciddi anlamda sarsıyor. Hile kabul edilecek bir şey yapmadığını biliyorsan bu anlamsız telaş niye?

Ortaya çıkan daha komik bir tablo daha var aslında. NCsoft'un servisleri şu şekilde işliyor; bir ana NCsoft hesabınız var. Bu hesabın kendine ait bir kullanıcı adı ve şifresi mevcut. Bu hesap altında bir oyun hesabınız var. Oyun hesabının da kendine ait bir kullanıcı adı ve şifresi. Ayrıca kayıt olurken kullandığınız e-mail adresiniz var ve onun da bir şifresi. Oyuncuların büyük bir kısmı tamamında aynı şifreleri kullandıkları için, sahte web sitesine girip NCsoft bilgileriyle giriş yaptıklarında her şeylerini yitiriyorlar. İşinizi gücünüzü yürüttüğünüz e-mail adresi alakasız adamın birinin eline geçiyor böylece. Süper.

Bilmedikleri linklere tıklayanlar, tanımadıkları insanları sorgusuz sualsiz listelerine alıp mesajlaşma programlarından dosya kabul edenler, olmadık web sitelerinde vakit geçirenler (anladınız siz onu), virüs ve spyware yazılımı var nasıl olsa deyip her şeyi kurcalayanlar, kişisel bilgilerini hiçbir uyarıyı kale almadan önüne gelen herkesle paylaşanlar, kablosuz ağlarını güvenliksiz kullananlar vs vs vs. Kendiniz kaşınıyorsunuz. İnternet suçlularının bir suçu yok.



PAZAR YERİ



HŞŞ BİR DURUN YAHU NE YAPIYORSUNUZ?

Bir garip aydı Ocak. Şubat'a girerken işler pek düzelecekmiş gibi gözükmüyordu. Kar, kış, soğuk falan değil derdim. Fiyatlardan bahsediyorum elbette. Bir anda her şeyin fiyatı fırlar mı arkadaş? Geçtiğimiz ayın fiyatlarını güncellediğimde bir anda 3 sistemin hem en düşük hem en yüksek fiyatları bir anda tavan yaptı. En azından ekonomik sistemi kurtaralım deyip bu ay incelediğimiz Biostar TA790GX A3+'le değiştirdim anakartını. O aradan kurtardığımız dolarcıklarla ekonomik sistemin fiyatını geçen ayın da gerisine çekmeyi başardım. Ancak ideal ve süper sistem için yapacak fazla bir şey yoktu. Anakart ve bellek fiyatındaki artış ideal sistemin belini büktü biraz. Minimum sistem fiyatı da 79$ birden zıplayıverdi. Ekran kartının da yamuk yapmasıyla iyice sarsıldık. Yıl başında biraz rahat davranalım dedik ne hallere düştük. Hey güzel Allah'ım. Neyse arkadaşlar. Alışveriş konusunda biraz yavaş gidelim bu aralar. Soğuklar geçtikçe, belki bahar güneşi içini ısıtır mağazaların da fiyatları azıcık aşağıya çekerler. Bu ayki dalgalanmaları da çok takmayın kafanıza. Önümüzdeki ay normal seyrine dönecektir fiyatlar.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Phenom II X3 720			Intel Core i5 750			Intel Core i7 Extreme 965		
	(j) 131$	(m) 133$	(l) 139$	(m) 211$	(j) 212$	(l) 224$	(j) $1122		
Anakart	Biostar TA790GX A3+			Asus P7P55D			Asus Rampage II Extreme		
	(p) 107$	(f) 110$	(e) 114$	(m) 169$	-	(j) 177$	(m) $399	-	(b) $466
Bellek	TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM XTREEM 6GB DDR3 2000MHZ 3x2GB kit		
	(p) 169$	(m) 175$	(f) 178$	(p) 169$	(m) 175$	(f) 178$	-	(e) $279	-
Ekran Kartı	ATI Radeon HD 5750			ATI Radeon HD 5870			ATI Radeon HD 5970		
	-	(k) 149$	-	(p) 459$	(o) 465$	(e) 481$	(m) 699$	(f) 729$	(l) 739$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 1.5TB Sata2 32MB (Raid)		
	(j) 51$	(p) 53$	(f) 55$	(j) 69$	(p) 72$	(f) 75$	(p) $252	(e) 258$	(f) 258$
Optik Sürücü	Samsung 22X DVD-RW Writer			Samsung 22X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	-	(d) 20$	-	-	(d) 20$	-	(m) 219$		
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power 460watt High Performance			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000watt RockSolid		
	(p) 61$	(e) 65$	(b) 67$	(m) 106$	(o) 107$	(f) 109$	(o) 229$	(f) 239$	(m) 239$
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			Thermaltake M9D			THERMALTAKE ARMOR VH600LBWS		
	(m) 65$	-	(c) 66$	(p) 114$	(l) 114$	(m) 116$	(o) 385$	-	(e) 510$
Toplam Fiyat	Min 753$			Min 1317$			Min 3584$		
	Max 788$			Max 1380$			Max 3832$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi	**(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC151		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	(e) 68$	(g) 70$	-	-	(o) 89$	(d) 95$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(o) 196$	(e) 197$	(b) 155$		(o) 549$	(d) 562$

Fare Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech XL-740K Oscar		A4 Tech X7-G800MU	
	(o) 27$	(m) 27$	(j) 19$	(f) 20$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(f) 84$		(c) 91$	(p) 99$

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	-		Samsung 993SN		Samsung P2250		Samsung 2494HS	
	-		(j) 137$	(a) 146$	(m) 196$	(e) 199$	(m) 333$	
Üst Seviye	Samsung 733NW		-		BenQ E2200HD		Samsung 2494HM	
	-	(e) 146$	-	-	(m) 225$	-	(e) 398$	

TAMİR ATÖLYESİ



Bu sene kar göremeyeceğiz diye ürkmeye başlamıştım açıkçası. Parmaklarımı klavyenin üstünde gezdirmeye başlamadan önce, atölyenin önüne çıkıp yürüdüm karların içinde. Soğuk iliklerime işleyemedi bir türlü. Mutluydum çünkü. Tezgâhların gürültüsü önce bir uğultuya dönüştü. Ardından yitip gitti arkalarda. Dört mevsimi olan bir ülkede yaşarken kar yağışı gibi doğal bir olay karşısında mutlu olmak? Dünya belki hiç istemeyeceğimiz bir şekilde değişiyor. Neyse karanlık düşüncelere ihtiyaç yok. Karlar altındaki sokaklarını izleyelim sessizce sanayinin. Bu güzellik kalıcı değil. Hiçbir anını kaçırmayalım.

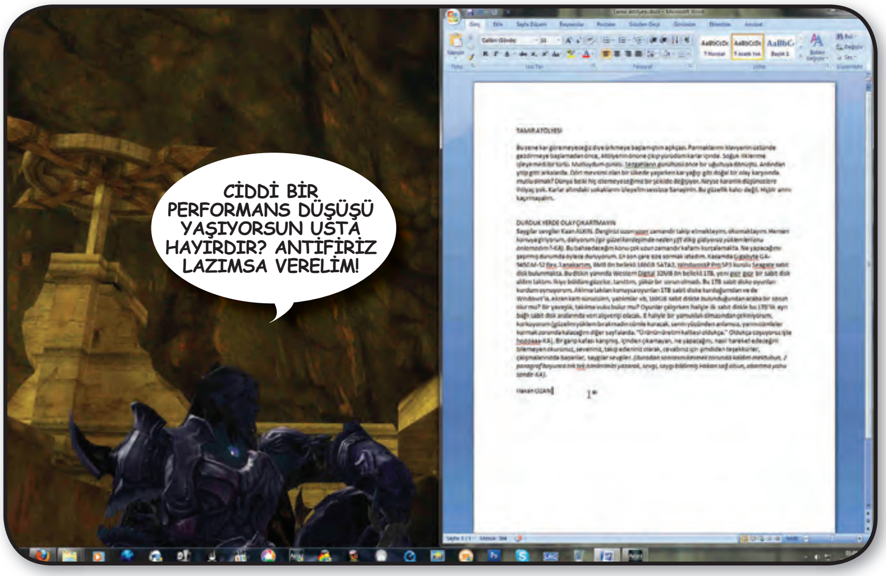
DURDUK YERDE OLAY ÇIKARTMAYIN

S Saygılar sevgiler Kaan ALKIN. Derginizi uzun uzun zamandır takip etmekteyim, okumaktayım. Hemen konuya giriyorum, dalıyorum (gir güzel kardeşim de neden çift dikiş gidiyoruz yüklemleri onu anlamadım?-KA). Bu bahsedeceğim konu çok uzun zamandır kafamı kurcalamakta. Ne yapacağımı şaşırmış durumda öylece duruyorum. En son çare size sormak istedim. Kasamda Gigabyte GA-945GM-S2 Rev.3 anakartım, 8MB ön bellekli 160GB SATA2, WindwosXP Pro SP3 kurulu Seagate sabit disk bulunmakta. Bu diskin yanında Western Digital 32MB ön bellekli 1TB, yeni gıcır gıcır bir sabit disk aldım taktım. İkiye böldüm güzelce, tanıttım, şükür bir sorun olmadı. Bu 1TB sabit diske oyunları kurdum oynuyorum. Aklıma takılan konuysa oyunları 1TB sabit diske kurduğumdan ve de Windows'la, ekran kartı sürücüleri, yazılımlar vb, 160GB sabit diskte bulunduğundan acaba bir sorun olur mu? Bir yavaşlık, takılma vuku bulur mu? Oyunlar çalışırken haliyle ilk sabit diskle bu 1TB'lik ayrı bağlı sabit disk aralarında veri alışverişi olacak. E haliyle bir yamukluk olmasından çekiniyorum, korkuyorum (güzelim yüklem bırakmadın cümle kuracak, senin yüzünden anlamsız, yarım cümleler kurmak zorunda kalacağım diğer sayfalarda. "Ürünün üretim kalitesi oldukça." Oldukça coşuyoruz işte hoppaaa-KA). Bir garip kafası karışmış, içinden çıkamayan, ne yapacağını, nasıl hareket edeceğini bilemeyen okurunuz, seveniniz, takip edeniniz olarak, cevabınız için şimdiden teşekkürler, çalışmalarınızda başarılar, saygılar sevgiler. (Buradan sonrasını kesmek zorunda kaldım mektubun, 2 paragraf boyunca tek tek isimlerimizi yazarak, sevgi, saygı bildirmiş Hakan sağ olsun, abartma yahu sen de-KA).
Hakan OZAN

C Merhaba Hakan,
Güzel kardeşim durduk yerde neden strese sokuyorsun kendini kendini? Ortada bir sorun yokken boşuna üzülme, süzülme. Heyecanlanacak bir durum yok, yok. Yüklem manyağı oldum valla sayende. Hayır Hakancım, bir performans düşüşü olması söz konusu değil. Hatta işletim sisteminin ayrı bir diskte, diğer kullandığın program ve oyunların bir diğer diskte bulunması daha bile iyi. İşletim sistemi ve oyunu aynı diskten okuyup yazmaya uğraşıp performans düşüreceğine, bu işlemleri farklı disklerde gerçekleştiriyor olmaları iyi bir şey. Eğer işletim sisteminin kurulu olduğu sabit diskte bir yer sorunu yaşıyorsan "paging file" dosyası ayarlarını bir kurcalaman iyi olacaktır. "Bilgisayarım"a sağ tıklayıp Performans Ayarları, Gelişmiş yolunu takip edip diğer bir diske taşı ya da diğer disklerde de aktif hale getir. Mutlu mesut yaşa, canını sıkma, paranoya yapma, üzülme, üşüme, terli terli su içme, bol bol oyun oyna, hayatınla oyun oynama, yüklemlere iyi davran, israf etme, kal sağlıcakla.

AYARSIZ

S Merhaba Kaan Abi
Hepinize kolay gelsin öncelikle. Benim bu "dengesiz" ekran kartım nam-ı diğer HD 3850'yle ilgili bol bol sorunum var. Öncelikle ekran kartımın tam özelliklerini yazmak gerekirse Palit Radeon HD 3850 512MB GDDR3. Şöyle ki, ailemin saflığı nedeniyle eski komşumuza bu bilgisayarı toplattık (neredeyse bir yıl oldu). Ama o zaman 1250TL verdiğimiz bu bilgisayar meğerse toplam 800TL ancak ediyormuş. Sonuç olarak ben de bu hırsla bilgisayarımın içini dışını falan öğreneyim derken işte bu acı gerçekle yüzleştim. Her neyse. Bu bilgisayar önce yazın teklemeye başladı. Sonra da oyundayken ya görüntü dondu, ya kırmızı-mavi-yeşil çizgiler çıktı. Ya da görüntü tamamen gitti. Komşumu aradığım zaman bana "kasanın kapağını aç ısınmıştır" dedi. Ben de "zaten kasanın kapağı açık" dedim (iyi demişsin ağzına sağlık, ahahaha-KA). Sonra bu eleman bir şeyler dedi, lafı ağzında geveleyip başından savdı. Tabii ben de güç bela çözünürlüğü düşürüp, zar zor oyun oynamaya devam ettim. Tabii yaz olduğu için biz yazlığa gittik, ama bilgisayar burada kaldı. Okullar açılmadan biraz önce tekrar İstanbul'a döndük. Bilgisayar yine arıza çıkarmadan çalışmaya devam etti, ama düne kadar. Bundan önce de MW2 oynarken arada bir donuyordu ama sonra tekrar geri geliyordu. Ben de normaldir diyordum. Dün L4D2 yüklemiş, şen şakrak oyun oynarken yükleme ekranında bilgisayarın monitörü birden karardı. Ben de yazılım olduğu için (yani bugüne) erteledim (oyunu mu sorunu mu?-KA). Bugün canım bilgisayarım niyeyse The Saboteur oynarken (yahu bir de çözünürlük 800x600 be, insaf yani)(Nasıl katlanabiliyorsun 800x600'e hakikaten insaf-KA) birden yine monitör kapandı. Ama benim bilgisayarımın bir sorunu var (mektup uzun olunca unutmuşuzdur diye hatırlatıyor sağ olsun-KA). Böyle kapandığında hemen açılmıyor (ha başka sorunu varmış, benim hatam pardon-KA). BIOS ötüyor falan (kapı zili olmasın?-KA). Ne kadar açmaya çalışsam da açılmıyor (abi gözünü seveyim geçelim bu bölümü, yeminle anladım durumu-KA), ya da açılıyor ama daha Windows yükleme ekranı gelmeden yine monitör kararıyor (monitör bozuk olmasın sakın? Ahahahaha, ne komik olurdu-KA). Ben de buna bir çözüm ararken monitör önce dondu, sonra da karardı (yeminle kafam karıştı, karardı, dondu,



karardı. Doğru mu bu sıra?-KA). Ben bu sorunu çok ısınmaya bağlarken, bilgisayarın ekran kartının içinde, çekirdeğinde falan bir sorun var gibi geliyor. Ha tabii bir de madalyonun öteki yüzü var (tabii bu laf buraya ne kadar uydu orası tartışılır)(bence hiç tartışmayalım, iyi durmadı bariz-KA). Kasam çok adi. Bross marka ve güç kaynağıyla geldiğinden, acaba bu güç kaynağından mı bozuldu bu ekran kartı? Orası da aklımı kurcalamıyor değil hani. Hazır yazmışken hepsini yazayım; AMD Athlon X2 6000+ İşlemci, 4GB DDR2 800MHz Kingston Bellek, Gigabyte MA78GM-S2H anakart. Son olarak aklıma gelen benim ekran kartım (başlarda yazdığım gibi) 512MB. Ama bu bilgisayarı toplayan arkadaşa ekran kartını 1GB istediğimi söylemiştim (o zamanlar bilmiyordum ekran kartlarının bellekle adam olmadığını). O da 4GB belleğin 768MB'ı ekran kartıyla paylaşımlı (yani koşulsuz paylaşımlı, şöyle ki belleğim 3.2GB, ekran kartı 1GB görünüyor)(nerede?-KA) yapıvermiş. Bu sorun çıkarır mı bilmem ama yazayım dedim (vah yavrum vah güzel kardeşim benim-KA). Ha bir de arkadaşımdan Windows 7'sini ödünç aldım. Fakat format atmaya elim gitmiyor. Elime yüzüme bulaştırırım diye korkuyorum. Bir elimden tutan olursa iyi olur aslında (zarf atıyorsun yani-KA). Tam olarak böyle bir site falan var mı?
Sorularım bu kadar. Zaten bilgisayarın özgeçmişini yazmış gibi oldum. Ben şimdi bu gazla Faruk abiye'de "OGZ Casting Ajansı" konu başlıklı bir mektup atarım. Aslında anlatım biraz bayat oldu (yok, gayet gevrekti aksine-KA). Yazılıda kompozisyon yaza yaza, böyle odun gibi yazmaya alıştım maalesef. Umarım sıkıcı olmamıştır. Kolay gelsin.
Aykut KÖSE

C Hoş geldin Aykut
Yahu ne döktürmüşsün öyle. Oku oku bitmek bilmedi. Bırakamadım bir türlü elimden mektubu. Vay hain komşu diyorum. Hoş olmamış yaptığı. Takdire şayan başarıları var elbette komşunuzun. 32bit işletim sistemlerinin göremediği o 768MB belleği nasıl da kullanmış ekran kartında. Valla helal olsun. Eğer tekrar görüşürsen söyle yüksek fiyata bilgisayar toplamakla uğraşmasın direkt AMD ya da Nvidia'ya iş başvurusunda bulunsun.

Sevgili kardeşim Aykut, 32bit işletim sistemleri 3GB üstünde kapasiteleri kullanamadığı gibi göstermez de. Haliyle sistem belleği 3.2, 3.3GB gibi bir şey görünüyor orada. Ekran kartının belleğiyse 1GB değilse 1GB görünemez. Nerede gördüysen bana söyle ben de bakacağım. Başlat satırına DXdiag yazıp enter'a basıver. Sistem bilgilerine kısa yoldan ulaşırsın böylece. Orada görebilirsin gerçek değeri. Yani ağzında bir şeyler geveleyip başından savdı diyorsun ya, yatsı yaklaştı diye gerçekleşti baştan savma olayı muhtemelen. Sorun diye saydıklarını toparlarsak, bilgisayarını açtığında ve masaüstünde kullanırken bir sorun yok. Fakat oyun oynamaya kalktığında, görüntü gidiyor, sistem kilitleniyor ya da grafikler birbirine giriyor. Tekrar başlatmaya çalıştığındaysa sistem başlamıyor, kilitlenip kalıyor. Belli bir süre kapalı bekledikten sonra açılıyor ancak. Doğru anlamış mıyım?

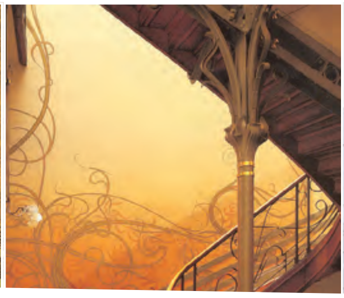
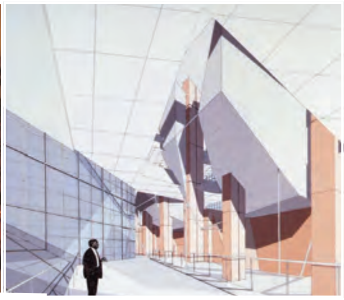
Kasanın ve güç kaynağının çok kaliteli olmadığından bahsetmişsin. Öncelikle kasanın kapağını açık olarak kullanma. Kasan ne kadar kalitesiz olursa olsun sen kasa içinde düzgün bir hava akımı yaratmaya çalış. Kasanın açık çalışması daha çok serinlemesine değil daha çok ısınmasına neden olur. Isınma problemin olmadığından nasıl emin olabileceğini bildiğini tahmin ediyorum. Her ay bu tür bir soruna çözüm arıyoruz. Fanları soğutucuları bir kontrol et. Ondan sonra kalitesinden emin olmadığın güç kaynağını daha güçlü bir güç kaynağıyla değiştirip dene. Kasalarla birlikte gelen güç kaynakları genellikle oldukça zayıf oluyor. Sistemin kaldırmıyor olması muhtemel. Belli bir süre taşımış ama kısa sürede ömrünü doldurmuş olabilir. Güç kaynağından bir sorun çıkmazsa ekran kartını değiştirip bir deneme yap. Güç kaynağının zayıf, sağlıksız vs. olması sistemi iyi besleyemeyip bazı parçaların bozulmasına da neden olmuş olabilir. Ekran kartın, işlemcin oyunlar sırasında enerji diye bağırdıkça canından olmuş olabilir. Neymiş? Önce güç kaynağını değiştirip mevcut ekran kartıyla, sonra da başka bir ekran kartıyla test ediyormuşuz.

Ödünç Windows'la da boşver zaten format mevzusunu. Önce donanım sorunlarını halledelim sonra kurarsın yeni Windows. Bir siteye de ihtiyacın yok ayrıca. Windows CD'siyle açıyorsun bilgisayarını, ekrandaki komutları takip ediyorsun. Masaüsütünü görünce de sürücüleri kuruyorsun eksik olanları, hoppalaaa. Daha da basite indirgerdim de yer daralıyor. Bu gazla Faruk'a mektup yolladın mı bilmiyorum. Amma velakin ben bu gazla veda ediyorum. Kal sağlıcakla.

Karların ömrü fazla uzun olmadı maalesef. Ah kalaydın İstanbul'umun üstünde birkaç gün daha. Haberlerde gördüklerime şaşırsam, güzelliğine dalıp gitsem biraz daha ne güzel olurdu ya. İnsanlara da şaşırıyorum, kar yağdı diye ortalığı birbirine katıyorlar sanki kötü bir şeymiş gibi. Yazıklar olsun ne diyeyim. Kara mana bulacağınıza şehri adam edin be kardeşim. Önümüzdeki ay görüşürüz sevgili Oyungezerler. Derdinizi sıkıntınızı donanim@oyungezer.com.tr'ye atmayı unutmayın. Kalın sağlıcakla.






Sanat Yiyen *Oyunlar*

TUĞBEK ÖLEK

Bir zamanlar dergi genelinde "oyunlar sanat mıdır?" diye anlamsız ama hararetli bir tartışmaya girdiğimizi hatırlıyorum. Kimin ne açıdan baktığına göre nasıl da değişebilen bir şey bu aslında. Nedense oyun dediğin sanat mıdır tartışması yapmayı seviyoruz bütün oyun camiası olarak. Hâlbuki daha ortada olan, daha çok ilgi çekmesi gereken bir ilişki tarzı var oyunlarla sanat arasında. Oyunlar sanata dişlerini, sanat oyunlara dişlerini geçirmiş iki sevgili gibi. Çoğunlukla uzak dursalar da birbirlerinden, zaman zaman gizlice buluşup öylesine aşkla sarılıyorlar ki...

Sanatı yaşlı, köklü ve büyük bir aile gibi düşünelim. Aslında oyunlar, kimi zaman aristokrat, kimi zaman fakir ama mağrur olan bu ailenin bir parçası olmaya çabalamadı asla. Müziğin resme, sinemanın müziğe, tiyatronun her şeye dokunduğu gibi dokunmadı. Ama biraz yakından baksak göreceğiz oyunların nasıl da iştahla sanattan beslendiğini. Ve sanat o kadar çok seviyor ki oyunları alıp, evirip çevirip apayrı bir hale getirmeyi (ki bu başka bir dosya konusu olmalı)... Oyunlar o aileye belki hiçbir zaman kabul edilmeyecek, sanatın bir yanı onu hep hor görecek olsa da, oyunlar ve sanat arasındaki bağ asla kopmayacak.



Oyunlara gönülden bağlı birinin sanattan uzak olduğunu söylemesi ne saçma bu yüzden. En beklenmedik oyunlarda öylesine çok soluyoruz ki sanatı. Okulunun sanat tarihi derslerini yarım kulak dinlemiş hangi insan, sanatı bir oyuncudan daha çok bildiğini söyleyebilir? İlla gözünüzün açık olması, oyunlarda sanat aramanız da gerekmiyor. Ne var ne yoksa soluyorsunuz çünkü.



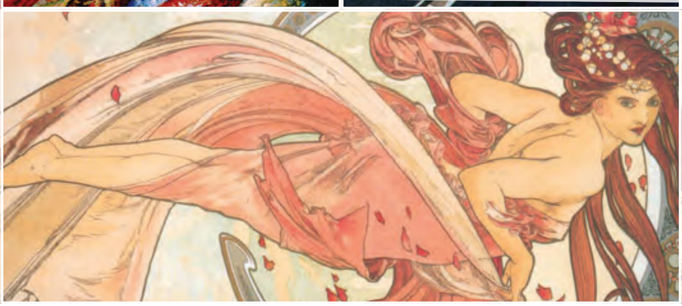
Ama biraz eğlendirmek biraz da farkındalık yaratmak için, oyunların içine sızan sanata doğrultmak istedik işaret parmağımızı. Çok oyunda estetik var, çok oyun şiirsel, müzikleri ve görüntüleri sarıyor bizi. Hikâyeleri edebiyata, sahneleri sinemaya yaslıyor sırtını. Ama bu genel 'sanatsal olma' çabasının ötesinde bazı özel oyunlar var ki sanattan güzellik çalmakla yetinmiyor; felsefesini, tekniğini, akımını kopyalayarak daha bir obur iştahıyla yiyor.

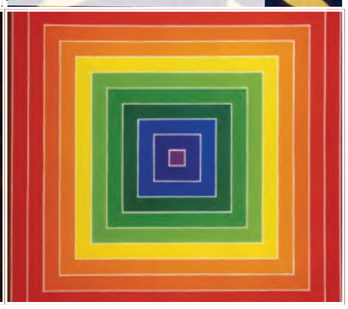
Bizim bu oyunları seçerken, bağlantıları kurarken ne kadar isabetli olduğumuz tartışılır, sanata dair her şey gibi. Ama siz eğer o açlığı, iştahı görmüyor, bize katılmıyorsanız bile sorun değil. En azından üç beş oyun muhabbeti yaparken burada, aslında 20.yy Avant-Garde sanatının derinliklerine girmiş olacağız, sıkmamaya ve eğlenceli kalmaya özen göstererek. En güzeli, yarın öbür gün biri Deneysel Mimari veya Art Deco dediğinde kabartırsınız göğsünüzü, "ben oynamıştım o oyunu, çok frag'ım var oradan" diye =)



Not: Bu dosyayı hazırlarken bahsettiğimiz sanat akımlarından çok fazla örnek kullanmadık. Çünkü oyunların kendisi yeterince güzel örnekler çıkarttı karşımıza. Ama merak ediyorsanız Wikipedia ve Google Images'ı kurcalayın, biz de öyle yaptık =)

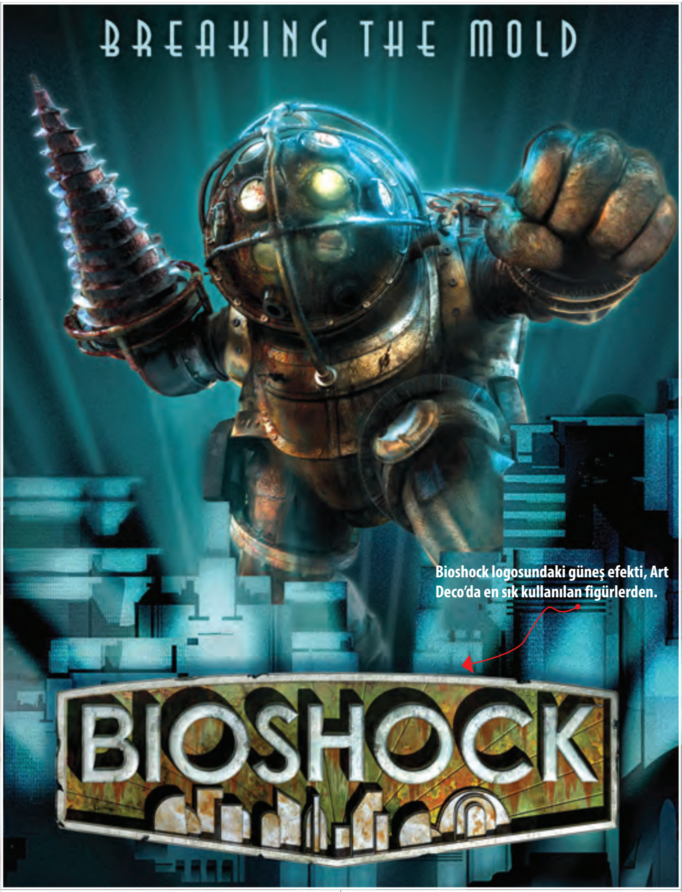
Not2: Dosyaya olan katkılarından dolayı Serpil, Güven ve Faruk'a, özellikle de hem dosyanın fikrini veren hem de katkı yapan Anibal'a teşekkürler.







Bioshock'un meşhur gar girişi ve özellikle de bu bilet gişesi, Art Deco öğeleriyle dolu.



Bioshock logosundaki güneş efekti, Art Deco'da en sık kullanılan figürlerden.

Art Deco | Bioshock

Oyun geliştirirken felsefe ve sanattan en sağlıklı, en doğal beslenen isimdir herhalde Ken Levine. System Shock ile saygıyı, Bioshock ile başarıyı yakalamış olması tesadüf değil. Levine'ın en büyük tutkularından biri (karanlığa) düşmüş ütopyalardır. Kâğıt üzerinde kulağa çok güzel gelen felsefe ve politikaların, insanlar tarafında uygulandığında nasıl felakete dönüştüğünü anlatır. Bioshock tam olarak budur işte; kâğıt üzerinde iyi niyetli bir grup objektivistin dönüp dolaşıp sonunda felaketlerini bulması...

Levine da bu objektivizm bağlantısını ve kurucusu Ayn Rand'in düşüncelerinin etkisini saklamıyor. Ama bunu bir felakete çevirerek ve oyundaki kötü karakterlerin inandığı şey olarak ortaya koyarak aslında bugüne kadarki en sağlam objektivizm eleştirilerinden birini koyuyor ortaya (sen hâlâ objektivistim de Hakan!).

Oyunu yaparken 1984 ve Logan's Run gibi düşmüş ütopya filmlerinden etkilendiğini de saklamıyor. Ve Levine'ın düşmüş, çökmüş sonunda da çürümüş Rapture şehri devasa bir Art Deco eseri olarak can buluyor. Oyunun logosundaki fonttan Rapture City'nin dört bir yanını süsleyen duvarlara, mobilyalara kadar her şey büyük bir Art Deco sergisi gibi. Objektivizmin bencilliğini ve kişisel zenginliğe olan tutkusunu, Art Deco ile bağdaştırdığına şüphe yok üstadın. Çünkü Rapture bu sanat akımı gözden düştükten yıllar sonra yapılıyor aslında. Yani Art Deco'nun seçilmesi çok fazla o dönemi yansıtmakla ilgili değil, Rapture'u kuranların kim olduğu ve ne düşündüğüyle ilgili.

Art Deco, Bioshock'un anlatmak istediklerine katkı yapmakla da kalmıyor. Her ne kadar Art Deco'nun felsefesi çok boş olsa da güçlü estetiği, formlarının ve dokularının karakterli zenginliği, Rapture City'yi daha ilginç, daha merak edilesi yapıyor. Bioshock'u 2007'nin en güzel görünen oyunlarından biri haline getiren şeylerin başında geliyor Art Deco.







ART DECO

Etkilendiği diğer akımlar: Art Nouveau, Kübizm, Constructivism, Fütrizm
Etkin olduğu yıllar: 1920 – 1940 **Etkin olduğu sanat dalları:** Resim,
mimari ve mobilya tasarımı **Notlar:** Fransa'da ortaya çıkmış olsa da en
çok örneği 1930'larda çok hızlı büyüyen Uzakdoğu, Güney Amerika ve
ABD'dedir. > Art Deco ismi, Fransızca 'dekoratif sanatlar' anlamına gelen
Arts Décoratifs'ten gelmiştir. > Endüstri Devrimi'ne hayranlık duyan Art
Deco, onun eseri olan araba, uçak, radyo gibi teknolojik gelişmeleri çok
konu edinmiştir. Ama endüstriyel tasarımda çok etkin olamadığından araç
ve cihazların tasarımında kendini gösterememiştir. > Daima zengin sınıfa
öykünen, bir burjuva sanat akımı olduğundan İkinci Dünya Savaşı'nın zor
yıllarında gözden düşmüştür. > Kendi dönemi sırasında arkeoloji çok gözde
olduğundan Asurlar'dan Mısır'a, Aztec'lere kadar eski egzotik figürleri çok
kopyalamıştır. > Yeni Zelanda'daki küçük Napier şehri 1931 senesinde bir
depremle yerle bir olunca tamamen Art Deco tarzında yeniden inşa edilmiş,
halen dünyanın en zengin Art Deco deposudur.



Art Deco, Şikago ve NY gibi gökdelen şehirlerine bayılır, Rapture da bu seriye ekleniyor.

Bioshock'un içinde bulabileceğiniz posterler, Art Deco'nun çok güzel örnekleri.





İşte bu da Art Deco tarzı pencere. Evime istiyorum bundan.



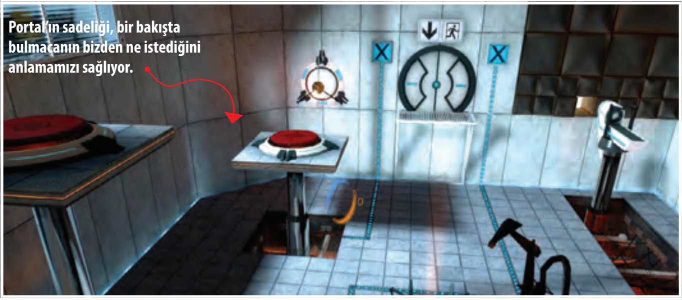




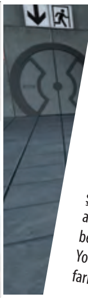
Portal bütün derdini küçük ve basit ikonlarla anlatabilen bir oyun.







Portal'ın sadeliği, bir bakışta bulmacanın bizden ne istediğini anlamamızı sağlıyor.



Minimalizm

Etkilendiği diğer akımlar: Modernizm, DeStijl, Bauhaus, Japon Geleneksel Sanatları **Etkin olduğu yıllar:** 1960 – 1980 **Etkin olduğu sanat dalları:** Müzik, Edebiyat, Mimari, Resim **Notlar:** > Her ne kadar kendisi Minimalist değil Modernist olsa da, Minimalizm'in sloganı "Az çoktur" ünlü mimar Mies van der Rohe'ye aittir. > Fight Club'ın da yazarı olan ünlü romancı Chuck Palahniuk önde gelen bir Minimalist'tir. > Minimalizm'in en uç örnekleri Minimalist sanatçılardan gelmemiştir. Neo-Dadaist olan Robert Rauschenberg, sergilendiği mekânın ışık ve gölgeleri hariç hiçbir şey içermeyen bembeyaz tablolar yapmıştır. Ama asıl ses getiren Fluxus akımının önemli ismi John Cage'in hiçbir nota içermeyen 4'33" isimli bestesidir. O kadar etkili olmuştur ki John Lennon'dan Soundgarden'a, Sonic Youth'dan Orbital'e kadar onlarca isim albümlerine almıştır bu sessiz şarkının farklı hallerini.

Minimalizm | Portal

Oyun tasarımcılarının ve eleştirmenlerinin en büyük hatalarından biri, oyunların zenginliğini içlerine ne kadar çok şey tıkıldığıyla ölçüyor olmaları. Oyun süresi çok uzarsa, olaylar çok mekânda geçerse, içine bir sürü mini oyun dolmuşsa, çok karakterle coşmuşsa bir oyun zengindir bizim için. Yıllardır yaptığımız, yaptığım bir hata bu. Bir oyunu eleştirirken "ne gerek var bu kadar zerzevata" demeyiz hiç. Doldur baba dolalım, sonunda oyundan hiçbir şey anlamayalım.

Portal tüm bu yanlış anlamaları yüzümüze vuran bir oyun. Bir oyunun gerekli ve temel öğelerini alıp geriye kalan her şeyi çıkararak, o temel öğelerin zenginliğini ortaya çıkarıyor. Portal'ın içinde gereksiz ya da laf olsun diye konmuş bir şey bulmak zordur. Mesela sevimli Companion Cube'ümüzün şekilsiz bir kare yerine kolayca ısınabileceğimiz bir obje olarak ortaya çıkmasının, üzerindeki o küçük pembe kalbin bile bir işlevi vardır. Çünkü düz bir küp olsa, sevmesek o sevimli şeyi, bölüm sonuna kadar sevgiyle taşımayız yanımızda ve son bulmacada öyle kala kalırız. Ve düşünsenize bunca oyunda bunca küp varken neden oyuncular bu kübe aşık oldu? Bu oyunda farklı işlevleri ve özellikleri olan 20 tane küp olsa bu kadar değerli olur muydu?

Portal'ın mekân tasarımları ve grafik açısından da Minimalizm'den çok etkilendiği açık. Elbette 10 kişilik küçük bir ekip için bembeyaz duvarların, düz mekânların tercih edilecek en makul yol olduğu da söylenebilir. Ama oyunda tasarımına özen gösterilmiş, vakit harcanmış şeyler (mesela taretler) de post-minimalizm'in etkilerini taşıyor.

Zaten grafiklerin beyazlığını bir yana bırakın. Genel kurgusu ve oynanış olarak Portal, kesinlikle bir minimalist başyapıt. Çünkü Minimalizm basit ve sade olmak değil, gereksiz olan her şeyden kurtulmaktır. En az şey kullanarak, en değerli olanı yaratabilmektir.



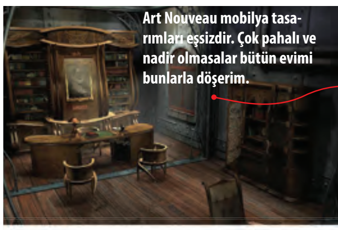


Portal'ın taret ve silah tasarımları, post-minimalist.

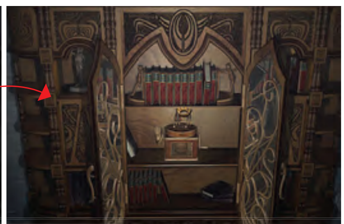




Bugüne kadar tasarlanmış en güzel Art Nouveau bina girişlerinden biri.



Art Nouveau mobilya tasarımları eşsizdir. Çok pahalı ve nadir olmasalar bütün evimi bunlarla döşerim.

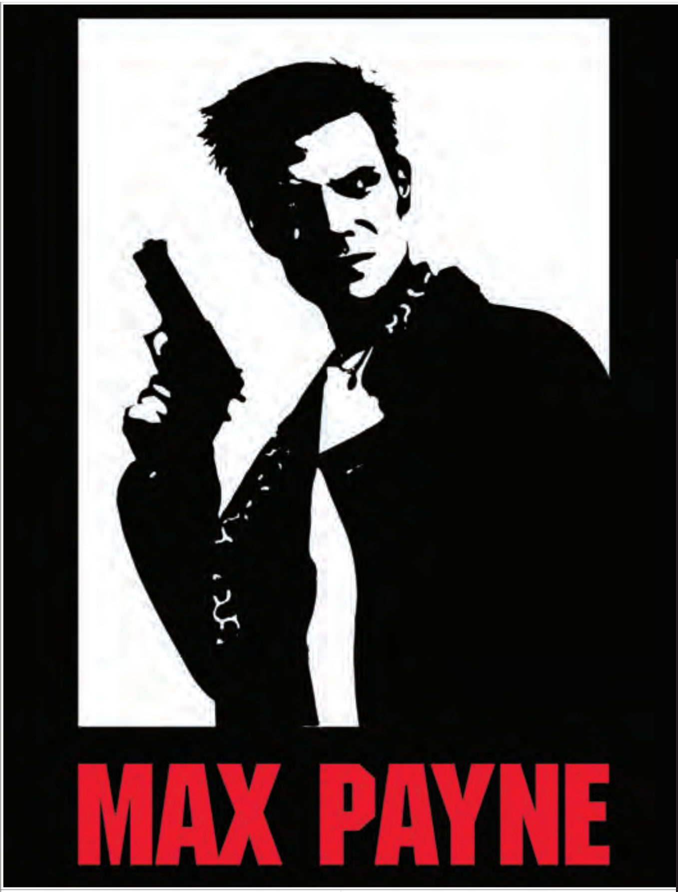




Art Nouveau Syberia

Benoit Sokal için "Oyun düyasının en romantik romancılarından biri" demek ters olmaz sanırım. Çünkü oyunları oyundan çok bir roman havası taşır. Syberia'nın geçtiği kendi hayal dünyasını yaratırken iki akımdan çok etkilenmiştir Benoit; Art Nouveau ve Steampunk. Hikayenin geçtiği şehirler bütünüyle iki farklı tarzı yansıtır ayrı ayrı. Syberia'yı en güzel Art Nouveau örneği olarak almamızdan, bu akımla tasarlanan bölümlerinin daha güzel olduğunu çıkarabilirsiniz sanırım =)

Art Nouveau **Etkilendiği diğer akımlar:** Neo-Klasisizm, Alphonse **Etkin olduğu yıllar:** 1980'den bugüne **Etkin olduğu sanat dalları:** Resim, mimari, takı, endüstri ürünleri ve mobilya tasarımı **Notlar:** >Art Nouveau'nun yaratıcısı ve aynı zamanda en büyük sanatçısı Çek asıllı Alphonse Mucha'dır. Paris'te bir tiyatro oyunu için hazırladığı poster duvarlarda görülür görülmez olay olmuş ve bir anda yeni bir estetik, yeni bir akım başlamıştır. Bu yüzden başlarda ismi Style Mucha'dır. > Modernizm'in gelişi ve bütün sanat anlayışını değiştirmesi ile olgunluğa ulaşamadan gözden düşmüştür. Ancak Art Nouveau'ya duyulan hayranlık 60'larda Modernizm gözden düşünce tekrar yükselmiştir. Özellikle Saykedelik sanat akımları takipçisidir. Hippiler çok sevmiştir (Biz de hippileri severiz di mi Göktuğ'cum =). > Akımın klasik temsilcileri olmasalar da gelmiş geçmiş en büyük mimar Antoni Gaudi ve en büyük ressam Gustav Klimt bu akımın birer temsilcisidir (buralar biraz fazla kişisel oldu ama idare edeceksiniz artık =).







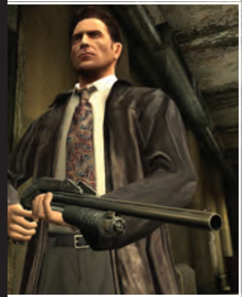
Acı Max'ın diğer adı ve oyun bunu yaşatmak konusunda Max'a karşı çok acımasız.

Film Noir | Max Payne

Pek çok oyun farklı sanat akımlarından etkilense de Max Payne bunlar arasında özel bir yere sahiptir. Çünkü baştan sona o akımın çok güçlü bir temsilcisi olmak üzere tasarlanmıştır. Bu oyunu tasarlayanlar ne yapsak diye düşünürken, hadi bir Film Noir oyun yapalım demiştir desek uydurmuş ama muhtemelen yanılmamış oluruz.

Sonunda Remedy işi öylesine ileri götürmüştür ki Max Payne'in klasik dönem Film Noir'larından daha Film Noir olduğunu söyleyebiliriz. Akımın bütün klişelerini sektirmeden kullanıp (aşağıda var listesi), eski sinema klasiklerinin tadını bütünüyle yedirmişler oyuna. Genel karanlık ve yabancı hava, kararlı bir acımasızlık, sahnelerin yapısı ve hele de oyunun Femme Fatale'ı Mona Sax'ın işlenişi ile tam bir Film Noir klasiğidir. Hatta oyunun hikâyesinin anlatıldığı çizgi romanlar, Film Noir çizgi roman nasıl olmalı konusunda ilham vericidir.

Max Payne'in pek çok oyuncunun fark etmediği yanı ise mitolojiyle olan bağlantısıdır. Oyundaki hemen hemen bütün yer ve şahıs isimleri Norse mitolojisinden gelir, Ragna Rock barından tutun da Project Valhalla'ya kadar. Hâlbuki ekip Finlandiya'dandır ve onların bambaşka bir mitolojisi vardır.



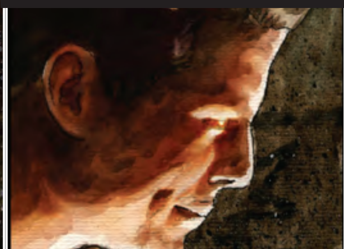






Film Noir

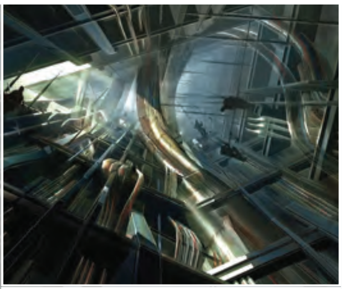
Etkilendiği diğer akımlar: Alman Ekspresyonizmi **Etkin olduğu yıllar:**
1940-1960 **Etkin olduğu sanat dalları:** Sinema **Notlar:** > Film Noir
tanımlanması zor bir akımdır. Hatta Film Noir'ın akımdan çok bir tarz, feno-
men, ruh hali olduğu da söylenir. Günümüzde bile bir akım olup olmadığı
tartışılmaktadır. > Çoğu kişi Film Noir'ı siyah beyaz ve karanlık film olarak
düşünür. Ama Film Noir'ın beş temel yapıtaşı vardır: Düşseldir, yabancıdır,
erotiktir, tezat ve acımasızdır. Mesela Temel İçgüdü (Basic Instinct),
1940'lardaki çoğu klasikten daha sadıktır türe. > Klasik dönemi 40'lardan
60'lara kadar uzansa da etkileri günümüzde de sürmektedir. Örneğin yeni
süper kahraman filmlerinin çoğu (V for Vendetta, Watchmen, Dark Night),
hatta diziler (Dexter, Madmen, True Blood) Film Noir öğeleriyle doludur. >
Film Noir, klişeleriyle varolan bir türdür: Baştan çıkaran kötü kadın (Femme
Fatale), çözülmesi zor suçlar, o suçlarla boğuşan dedektifler, kahramanın
hikâyenin anlatıcısı olması, salgın halindeki hafıza kaybı, geçmişe dönüşler,
elden düşmeyen sigaralar, yarısı tamamen gölgede yüzler, panjurlardan
vuran ince gölgeler...





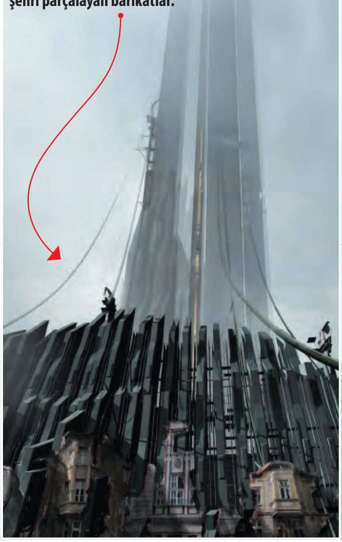


Oyun dünyasının bir numaralı Femme Fatal'ı Mona Sax.

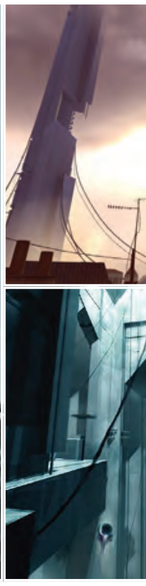




Bu gözetleme kuleleri, bırakın esinlenmeyi, direkt Woods'un DMZ çalışmasından alınmış.



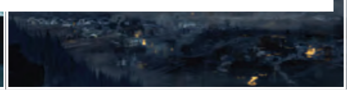
Şehrin kalbine çakılmış Citadel ve o şehri parçalayan barikatlar.

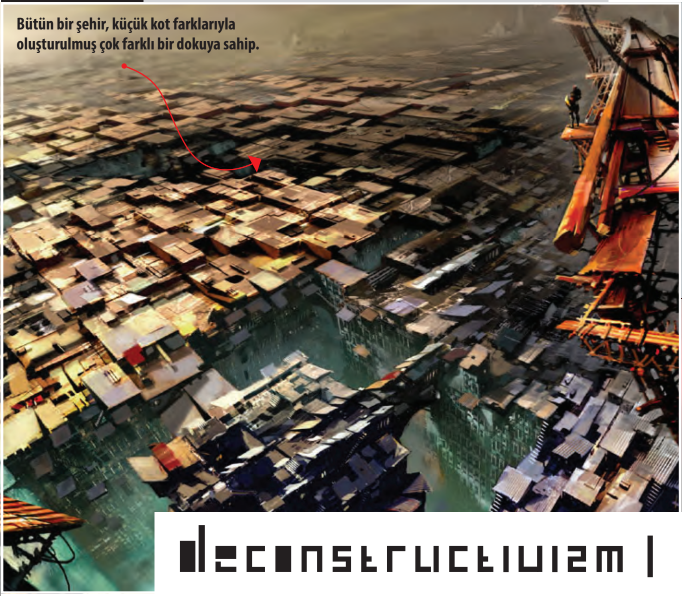


Deneysel Mimari
Half-Life 2

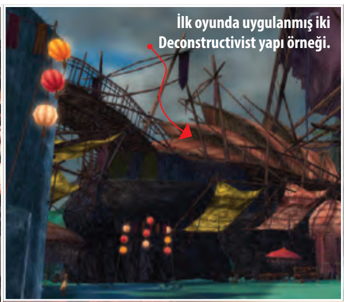
Gözlerinizi kapatın ve Combine yapılarını düşünün. Deneysel Mimari'nin engin diyarlarına hoş geldiniz. City 17'nin sokaklarını yırtan vahşi duvarlar, gözetleme kuleleri ve hele ki şehrin kalbine saplanmış Citadel. Sadece formlarıyla değil şehirle olan ilişkileriyle de Deneysel Mimari'nin şahane örnekleri. Zaten Half-Life 2'nin sanat yönetmeni Viktor Antonov, Combine binalarını tasarlarken Lebbeus Woods'dan ilham aldığını söylemekten çekinmiyor. Keşke daha çok oyun tasarımcısı ilham alsa Woods'dan.

Deneysel Mimari Etkilendiği diğer akımlar: Deconstructivism **Etkin olduğu yıllar:** 1980'den bugüne **Etkin olduğu sanat dalları:** Mimari **Notlar:** > Deneysel Mimari, mühendisliğin sınırlamalarını bir yana bırakarak, maliyet hesapları yapmadan, mimarinin alışıldık problem çözme mekaniğini önemsemeden, mekânları ve formları özgürce tasarlayan bir akımdır. Bu sayede diğer mimar ve mimarilerin denemediği şeyleri dener. > En ünlü deneysel mimar Lebbeus Woods'dur. Woods'un eserleri tek başına üretilecek şeylerden ziyade, mevcut mekânlara ve binalara saldıran, onları değiştiren, yeniden ve vahşi bir estetikle, kaos ile tanımlayan tasarımlardır.

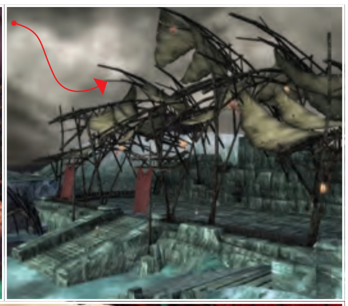




Bütün bir şehir, küçük kot farklarıyla oluşturulmuş çok farklı bir dokuya sahip.



İlk oyunda uygulanmış iki Deconstructivist yapı örneği.





Deconstructivizm | Guild Wars

Oyunlarda sanattan bahsederken genelde tek kişilik oyunlar ön plana çıkar. Özellikle DVO'lar çok fazla ırk ve mekâna sahip olduklarından bir sürü sanat akımını içlerine tıkmaya eğilimlidir. Mesela WoW ve Aion'da Gotik, Barok, Art Nouveau gibi bir dolu akımı bir arada bulabilirsiniz. Her yeni ek pakette de hangi akıma dadanalım diye düşünürler. Sonuç bir çorba, salata ve sanat gözüyle bakınca safsatadır.

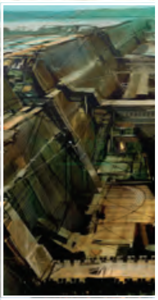
Ama Guild Wars öyle değil. Bunun sebebi, ArenaNet'in birbirinden yetenekli grafik sanatçıları. Başta Daniel Dociu olmak üzere, Guild Wars'un konsept tasarımcılarının şu an oyun dünyasının en iyi grafik ekibi olduğunu söylemek çok da iddialı olmaz. İtirazı olanları görsel ziyafet sofrasındaki şu sohbete alalım: tinyurl.com/danieldociu

Guild Wars'un karmaşık, sürekli savaşlarla yıkılan dünyasını tasarlarken bu sanatçılar klişeleşmiş standart formların ötesinde şeyler hayal etmiş. O dünyanın havasına uyacak şekilde parçalanan, değişen, zıtlıkların ve uyumsuzlukların ahenk bulduğu, bildiklerimize benzemeyen ve bu şekilde tekrar birleşen parçalardan bir estetik yaratmışlar. Sonuç inanılmaz güzellikte bir estetik, sonuç kaos.

Son 30 senedir dünyanın en büyük mimarlarının yaptığı da bu. Bizim diyarlarda etkisi zor görülse de girin Google Images'a, Deconstructivism diye aratın. Hiçbir mimarın diğerine benzemediğini ama hayal gücünü zorlayan binaların dünyayı sarmaya başladığını göreceksiniz.

Gerçek hayatta Deconstructivist bir bina yapmak ne denli pahalı ve zorsa, oyun dünyalarında da bir o kadar mesele. Daha çok poligon, daha yüksek sistem ihtiyaçları... Bu yüzden oyunun konsept resimlerine baktığınızda tasarlananların çok azının gerçekleştiğini görebilirsiniz. Ama zamanın ve teknolojinin ilerlemesi, olanakların güçlenmesiyle Guild Wars 2'nin tam bir mimari şölene dönüşeceğine şüphem yok.

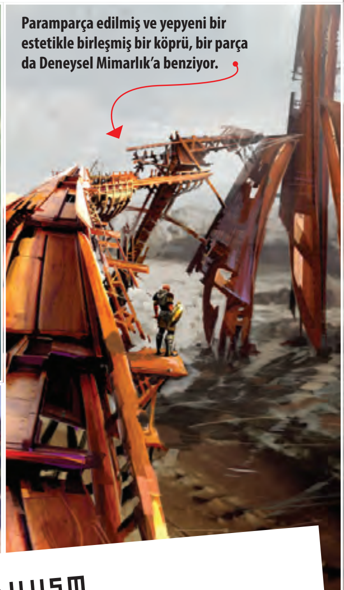












Paramparça edilmiş ve yepyeni bir estetikle birleşmiş bir köprü, bir parça da Deneysel Mimarlık'a benziyor.



Deconstructivism

Etkilendiği diğer akımlar: Constructivism, Kübizm, Minimalizm, Dışavurumculuk, Sembolizm **Etkin olduğu yıllar:** 1980'den günümüze **Etkin olduğu sanat dalları:** Mimari **Notlar:** > Hâlâ en geçerli mimari akımlarından olsa ve dünyanın en önde gelen mimarları bu akımın temsilcileri olarak görülse de, bu mimarların çoğu kendisine Deconstructivist denmesinden hoşlanmaz. > Deconstructivism'in temelinde bir binayı oluşturan parçaları alıp çarpıtmak, şeklini değiştirmek, düzenlerini bozmak ve yeniden birleştirerek çok farklı formlar üretmek vardır. Oluşan sonuç genelde kaosa denk düşer. > Başta bu çılgın tasarımları uygulamak öylesine zordu ki Deconstructivst mimarlar, inşaat mühendislerini hayatlarından bezdirmişti. Ama mimarinin bu zorlaması inşaat mühendisliğinin de kendini geliştirmesini sağladı. Bu sayede yirmi sene öncesinde hayal bile edilemeyen yapılar ortaya çıktı.



Bowie Fütürist modaya da ayak uydurur.







Fütürizm | Omikron

Fütürizm'den bahsederken, onu bilimkurgu ile karıştırmamalı. Bahsettiğimiz, geleceğe yönelik fantastik tasarımlar değil, 20.yy'ın başlarında İtalya'da doğmuş bir sanat akımı. Eğer Omikron: Nomad Soul'u oynamışsanız, ki çoğunlukta değilsiniz maalesef, bir yanınızın "Evet, evet… Omikron diğer bilimkurgulardan farklıydı" diyor olmalı. Baskıcı rejimin altında ezilen Phaenon dünyası, İtalyan Fütürizm'inden çok iz taşıyor, özellikle özgürce gezebildiğimiz şehirler, binaları ve en çok da Anekbah. Hadi Quantic Dream bitir şu Heavy Rain'i de geri dön Omikron: Karma'ya.
Bu arada Omikron'un adını her geçirdiğimizde olduğu gibi bu defa da David Bowie'yi anmadan geçmeyelim. Acaba The Dreamers'ın bir konserine gidebilecek miyiz tekrar?

Fütürizm Etkilendiği diğer akımlar: Etkilendiklerinden bahsetmek zordur ama bu sayfalardaki tüm akımları etkilemiştir. **Etkin olduğu yıllar:** 1909 - 1944 **Etkin olduğu sanat dalları:** Müzik, Edebiyat, Mimari, Resim, Moda, Heykel, Tiyatro, Sinema **Notlar:** > Tek bir adamın, Filippo Tommaso Marinetti'nin çabalarıyla başlayıp onun ölümüyle bitmiştir Fütürizm. > Fütürizm mümkün olabilecek her alanda aktif olmak için çabalamıştır. Hatta bir aşçılık manifestosu yayınlayıp makarnayı reddetmiş, çatal bıçağı yasaklamış, yemeklerin üstüne parfüm sıkılmasını önermiştir. Evet biraz kekodur. > Marinetti'nin siyasi görüşlerinin etkisiyle faşizmi, militarizmi desteklemiş, şiddeti ve savaşları yüceltmişlerdir. Bunu "savaşlar dünyanın tek hijyenidir" diyecek kadar da ileri götürmüşlerdir. Kekodur demiş miydik?



Fütürizm ile özdeşleşmiş hantal ve gereksiz yere iddialı yapılar.




Okami'de resim çizerek harcadığınız vakitte, Katamari kolajları yapaydınız şimdiye zengin olmuştunuz.


Pop Art I Katamari Damacy

Namco'nun oyun okulunda bir öğrenci projesi olarak başlayıp dünyayı saran bir fenomen Katamari Damacy. Belki öyle deli satan bir oyun değil ama deli satan nice oyundan çok hayranı var. Hayran mı dedim? Hasta demek daha doğru.

Saçma sapan bir hikâyesi var Katamari'nin. Tüm kozmosun kralının kafa çekme sevdası yüzünden gökyüzündeki bütün yıldızlar ve ay kaybolur. Bunun üzerine kral ufacık boylu olmasına tilt olduğu oğlunu dünyaya yollar. Prens, kendinden küçük neye dokunsa yapışan Katamari topunu dünyada yuvarlamalı, gittikçe büyüterek ayı ve yıldızları yeniden oluşturmalıdır.

Ancak ve sadece Pop Art eserlerinde bulabileceğiniz bir saçmalık! Ve aynı Pop Art'ta olduğu gibi bu oyun da dünyadaki gündelik şeylerden oluşuyor. Prensi ve Katamari'yi bir yana koyarsak, oyunun içinde o tarihte Japonya sokaklarında bulamayacağınız hiçbir şey yok.

Ve Katamari Damacy tıpkı Pop Art eserleri gibi çok basit. O top yuvarlanıp devasa bir kolaja dönüştükçe, karmaşık ve tesadüfi yapısı algının ötesine geçtikçe, bu oyunun Minimalist olmadığını anlıyorsunuz. Pop Art'ın sadeliği bu. Hatta Namco ısrarla oyunu daha kompleks hale getirmesini istese de, ilk oyununu yapan Keita kardeş cesurca karşı çıkmış buna, "hayır" demiş, "kompleks olmayacak oyunum". Pop Art'ın gerçekten tutku duyduğu tek şeye tutku duyuyor Keita aslında; yenilik, yenilikçilik.

Ve biz Katamari'lerimizi yuvarladıkça, günlük hayatın parçaları tesadüfi bir şekilde bir araya geliyor. Her seferinde farklı bir Pop Art kolajı oluşturuyor. Keşke Andy Warhol'un ömrü yetseydi de görebilseydi Katamari'yi. Resmi ve sinemayı bırakıp oyun tasarımına heves edeceğine şüphem yok.




Pop Art

Etkilendiği diğer akımlar: Ticari reklam tasarımları, Dada **Etkin olduğu yıllar:** 1950'den bugüne **Etkin olduğu sanat dalları:** Resim, Sinema, Yerleştirme, Müzik, Edebiyat **Notlar:** > Tüm sanat akımları içinde para kazanmayı en çok sevendir Pop Art. Andy Warhol bunu gayet net koymuş ortaya: "Para kazanmak bir sanattır ve çalışmak sanattır ve güzel bir iş kurmak en iyi sanattır". > Pop Art günlük hayatta karşımıza çıkan, o güne dek ucuz ve basit görülen şeylerden sanatı yaratır. > Pop Art genelde Amerikan kültürüne dayansa da akım ilk olarak İngiltere'de bir çeşit Amerikan özentiliğiyle başlamıştır.






- Bu ineğin burada ne işi var?
- Şşşş... Sus bakiyim sanat o.




Steampunk I Arcanum

Bugüne kadar oyun dünyalarının Steampunk'tan etkilendiğini çok gördük. Ama hiçbir oyun Arcanum kadar derin ve güzel işlemedi Steampunk'ı. Hikâyenin yapısından karakterlere, cihazlara, mekânlara kadar bu alt kültür fenomenini interaktif bir dünyaya taşıdı Arcanum. Aslında Steampunk'ın tarihi ve fantastik olarak iki kolu vardır. Aradaki farkı genelde alternatif evrende büyünün olup olmaması belirler. Oyunun tam adına, Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura'ya bakınca, hangi koldan ilerlediğini söylemek pek de zor olmasa gerek.

Steampunk Etkilendiği diğer akımlar: Cyberpunk, Victorian İngiltere'si, Postmodernizm **Etkin olduğu yıllar:** 1980'den günümüze **Etkin olduğu sanat dalları:** Müzik, Edebiyat, Resim, Moda, Sinema **Notlar:** > İlk Steampunk eserleri 1960'larda ortaya çıkmaya başladıysa da akıma isminin verilmesi ancak 80'lerde oldu. > Steampunk buhar gücünün halen baskın olduğu, Victorian tarzdaki bir ütopyaya dayanır. Endüstri devriminin galibi elektrik ve içten yanmalı motorlar değil de buharlı motorlar olsa... Victorian tarzı hiç bitmese... şeklinde özetlenebilir. > Bugün daha çok görsel sanatlarda baskın gözükse de aslında Steampunk akımı gücünü ilk olarak edebiyatta bulmuştur. Steampunk'ın popülerleşmesini sağlayan ise A League of Extraordinary Gentelmen isimli çizgi roman serisidir. > Popüler kültürde Steampunk'ı en iyi kullanan sanatçılardan biri ünlü anime yönetmeni Hayao Miyazaki'dir. Future Boy Conan ilk Steampunk eserlerindendir, ayrıca Laputa: Castle in the Sky başta olmak üzere çoğu Miyazaki filminde Steampunk'ın izleri kolayca görülebilir.


Daha içinde tren olmayan Steampunk eserine rastlanmamıştır.



Yaşasın Victoria dönemi köprüleri!


www.jedbang.com www.jedbang.com www.jedbang.com www.jedbang.com
JBC
JEDBANG
COLLECTIBLES
Eğer sizin için sinema, çizgi roman ve fantastik dünya vazgeçilmezse
sizi Jedbang Collectibles'ın büyülü dünyasına davet etmek istiyoruz.
www.jedbang.com
STAR WARS
GRIEVOUS

EKRAN DIŞI



Yasak Elma

Yaramaz bir çocuktum ben küçükken. Annem "elini ateşe değdirme, yanarsın" dedikçe içten içe elimi ateşe tutmak isterdim. Annem üsteledikçe benim de içimdeki merak artar ve bir süre sonra karşı konulmaz hale gelirdi. En nihayetinde etrafta kimsenin olmadığı bir anda elimi ateşe değdirirdim, o el güzelce bir yanardı ve ben rahat ederdim. Bilirdim ateşe değersem elimin yanacağını; ama yasak olanın her zaman için kışkırtıcı bir cazibesi vardı.

Bağışlanmış özgürlüklerle çevrili hayatlarımızda her geçen gün biraz daha engelleniyor, biraz daha kısıtlanıyoruz. Sizi bilmem ama ben hayatımda, neyi izleyip neyi izlemeyeceğime, neyi okuyup neyi okumayacağıma, neyi düşünüp neyi düşünmeyeceğime, hangi internet sitelerine girip hangilerine giremeyeceğime karar veren, üstelik bu göreve devlet tarafından atanmış insanlar istemiyorum. Evet biliyorum, dünya üzerinde kötü şeyler de oluyor, gençlerin korunması gereken tehlikeler de var. Ama küçük yaştan itibaren çocuklara doğru ve yanlış kavramlarını öğretmek, bu ikisi arasında ayrım yapabilme yetisi kazandırmak yerine sürekli olarak bir şeyleri yasaklamak, engellemek, yoklarmış gibi davranmak kafayı kuma gömmekten farklı değil.

Hani Can Yücel'in mahkemede söylediği meşhur bir lafı var ya; artık bu memlekette göte göt bile diyemiyoruz.

DAMLA PINAR GÖK

Bu sayfaya erişim mahkeme kararıyla engellenmiştir

EKRANDIŞINDAKİLER

121 - 2009'un En İyi Albümleri
Topu topu iki yılda "geleneksel" diye satmaktan utanmadan Serpil ve Tuğbek, geçen yıl dinlediklerini ve sevdiklerini yazdılar.

123 - İçimizdekiler Dışımızdakiler
Gel Emre İ. Senin nasıl bir internet hazinesi olduğunu biliyoruz, anlat bize online içini.

125 - Söyleşi: Multitouch Barcelona
Oyunlar gerçek hayata çok daha fazla dokunuyor artık ve bu dokunuşu hepimizden daha fazla hisseden bir grup insan var.

126 - Shurikuroodo
Kimi Ni Todoke! İpek, "sevin beni" diye yalvaran bir çocuğu konuk ediyor anime sayfasına.

133 - Cesur Yeni Dünya
Bu dünyaya son ziyaretimizi yapıyoruz. Tuğbek gelecek aydan itibaren algının kapılarını açmaya kararlı.

134 - Posta İdaresi
Bu ay postacılar kapımızı aşındırdı. Eren "gerçek mektup" istemişti ve onlar geldi...

I Fight Dragons

8 BIT DRAGONLAR > 32 BIT OLANLAR

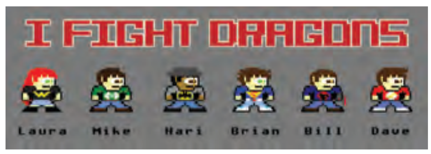
Bilmiyorum derdimiz neydi ama bir arkadaşımla birlikte *Legend Of Zelda Theme* için güzel bir cover arayışına girmiştik. Bulduklarımızdan bir tanesi de I Fight Ganon adlı bir cover'dı. Başarılıydı, içinde hem 8-bit hem de günümüz müzik aletlerini barındırıyordu. Eğlenceliydi dinlemesi, sözler de güzeldi, ama hepsinden çarpıcısı, adamların bu konser kaydı sırasında ortaya koydukları hünerdi. Bir ellerinde gitar, bir ellerinde NES kontrolörü, son derece absürt gözükse de, herhangi bir konser izleyicisine anlaşılmaz gelse de, yeteneklerini konuşturuyorlardı, mutluydular... Ama bu kısa hikâye "ve sonra hep onları dinledim" şeklinde bitmiyor... O gün, o video, izlediğimiz onlarca şey arasında kayboldu gitti.

Bir süre sonra tekrar karşıma çıktılar, başka eserlerinin de olduğunu görmüş oldum. Bu adamlar bir şeyler yapıyordu gerçekten ve hiç de hafife alınası değildi yaptıkları, kendini dinletiyordu. Rickroll ile Mario'yu harmanlayan bir cover mı istersiniz, yoksa kendi yazdıkları anlamlı şarkılar mı? Sardı bir kere, bırakamadım dinlemeyi, ama yazık ki yaptıkları tek EP sadece 6 şarkıdan oluşuyor.





Ancak bu, I Fight Dragons'un peşini bırakmak için bir sebep değil, çünkü onlar tüm şarkılarını dijital olarak dağıtıyor. "Lisanstı, paraydı, bu tarz mevzular yüzünden müziğimiz dinlenmeyeceğine, biz kendimiz dağıtır kendimiz dinletiriz daha iyi" diyorlar ve şarkılarını paylaşım sitelerinde yayıyor, hatta mail atarak "buradan indirin" diyorlar. Sizi de bulup dinlemeye ve arkadaşlarınızla linkleşmeye davet ediyorum. Ejderhalarla böyle savaşılıyor işte. **–Emre İ.**



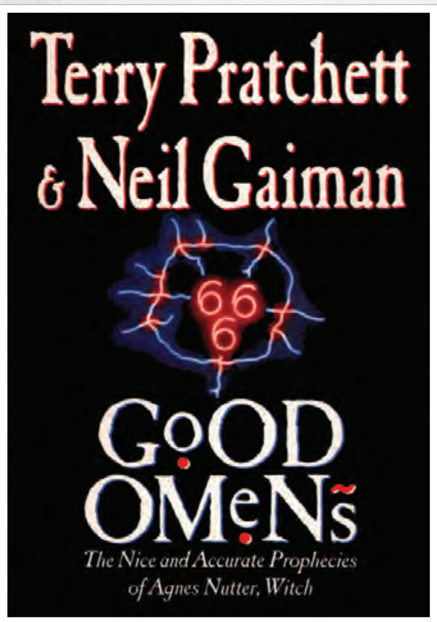
Bir Kıyamet Komedisi

BİR PRATCHETT VE GAIMAN HARİKASI

Diskworld'ün yaratıcısı ve benim açık ara en sevdiğim yazar olan Terry Pratchett; *Sandman*, *Coraline* ve *Yıldız Tozu*'nun yazarı olan Neil Gaiman'la ortak bir kitap yazsaydı…

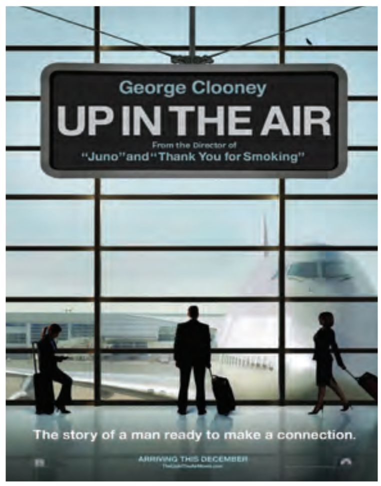
İngilizce adıyla *Good Omens*, 'Bir Kıyamet Komedisi'; vaat edilen kıyamet günü giderek yaklaşırken, Terry Pratchett'ın mizahi dili ve Neil Gaiman'ın karanlık arka planıyla, birbirinden ilginç bir sürü karakterin kesişen öyküsünü anlatıyor.

Altın bukleleri ve güzel gözleriyle küçük Deccal, kendi halinde küçük bir sahaf işleten baş-melek Aziraphale, siyah gözlükleri ve kendisini avlayan iblis lordlarıyla Crowley, asabi ihtiyar cadı avcısı Shadwell ve hevesli çırağı Newt, tütsülerin ve kehanetlerin genç cadısı Anathema ve mahşerin dört meşhuruna ulaşmaya çalışan postacıyla Bir Kıyamet Komedisi, son derece usta bir şekilde örülmüş. Batını dinlerin mitolojilerini, acımasız İngiliz mizahını, modern dünyada büyüyü görmeyi seven herkesin okuması gereken bir kitap. Bir Kıyamet Komedisi'ni okuyun ve bu zamana kadar bu yazarlardan sadece birisini okumakla ne kadar büyük şeyler kaçırdığınızı görün! **–Can S.**





Neil Gaiman'ın bizi algımızın dışındaki dünyaya götürdüğü öykülerinden biri daha. Sandman'de hikâyeler ölümlü hayatlarımızın dışındaki dünyada geçerken, Yıldız Tozu genç bir delikanlının duvarın diğer tarafına geçip bildiği dünyaya yepyeni dünyalar katmasını anlatıyor. Masalları yetişkin gözüyle okuyabilecek herkese tavsiye ederim.



Up in the Air

NE KADAR YAVAŞ HAREKET EDERSEN O KADAR HIZLI ÖLÜRSÜN

Filmler bunu nasıl yapıyorlar bilmiyorum ama her seferinde oluyor bu. Bir konu üzerine düşünüyorum, sonra birden bu konu hakkında bir filmle kesişiyor yolumuz kırmızı koltuklu bir sinema salonunda. Up in the Air'in oynadığı salona ev sahipliği yapan alışveriş merkezine giderken aklımda devamlı olarak *sahip olmak, ait olmak* ve her şeyden önemlisi, *sahip olduklarına ait olmak* konuları dönüyordu. *Bir iple yere bağlanmak* mıydı ana karakter Ryan Bingham'ın deyimiyle "sırt çantanıza" birilerini almak, yoksa *aidiyet* miydi? Hayatının 322 gününü yolda geçiren Ryan Bingham neyin "gerçek", neyin gerçeğe açılmış bir "parantez" olması gerektiğini sorguladı yüz dokuz dakika boyunca. Yola ait olmak, asla bağlanmamak, hep bir sonraki adımı düşünürken kendini evde hissetmek… Bunlar mıydı gerçek olan? Yoksa yavaşlamak, oturmak ve birinin sıcak tutunuşunda uykuya dalmak mıydı? Up in the Air mükemmel oyunculuğuyla, inanılmaz dürüstlüğüyle ve büyüleyici hızıyla bunları sorguladı beyaz perdede. O bunları sorguladıkça ben ne kadar iyi bir filme denk geldiğimi fark ettim. Neyin gerçek özgürlük olduğunu öğrenmeyi isteyen bir filmdi Up in the Air ve sırf bunu başarabildiği için bile izlenmeli. Çünkü bunu yapabilen pek çok şey yok etrafta. **–Yiğitcan**

Bu Sefer de 2009'un En İyileri

Geçen sene oturup 2008'in en iyi albümlerini, en iyi müziklerini dökmüştük Serpil'le birlikte. Hem Oyungezer'e bu kadar çok, bu kadar güzel müzik doldurmak güzeldi hem de o şarkıları seçme süreci. Biz de dedik ki bu sene de yapalım mutlaka. Ama müziği zor bir seneydi 2009, ezberlediklerimiz bozulmuştu biraz. O yüzden uzun sürdü, geçen sayıya yetiştiremedik. İyice içimize sinsin diye fırınladık hepsini.

2009 üzgün müziklerin senesiydi; yavaş müziklerin, coşkuların bile daha sakin ve anlamlı yaşandığı zamanların senesi. Çok müzik dinledik, çok albüm sevdik ama durup bakıyorum da sevdiklerimiz bizi yerimizden kaldırıp dans ettiren şeyler değildi pek, ya da şehrin trafiğinde ayakta tutan müzikler. Sanki uzun bir yola çıkmışız da, uzayıp giden asfalta, sakince geçilen düzlüklere, ağır tırmanılan yokuşlara yakışan tınılara takılmışız gibiydi. 2009 uzun ve sessiz, içine kapalı bir yolculuktu.

Pek hayal kırıklığı yoktu, zamanında sevilmiş isimlerin vasat albümleri vardı ama biz zaten bir U2'dan, Placebo'dan, Muse'dan düzgün bir şey çıkmayacağına inanalı çok olmuştu. Bir Editors üzdü sanırım bizi. An End Has a Start'tan sonra yeni albüm pek sarmadı. Echo & the Bunnymen'in pörsümüşlüğüne alışamadık, Morissey'in Tormentors'dan sonra büyüsünü biraz daha kaybetmesine üzüldük (ara verdi ama o, bomba gibi gelecek bir dahakine). Diğer yandan iyi çıkar diye umduğumuz ama çok daha iyi çıkan isimlerin sayısı daha fazlaydı. Kasabian, Arctic Monkeys, Sonic Youth, Animal Collective, Yeah Yeah Yeahs bizi şaşırttı, sevindirdi.

Geçen sene de daha ilk albümüyle bizi bizden alan ya da bizim yeni albümüyle keşfettiğimiz isimler vardı. Ama bu seneye damgasını resmen onlar vurdu. Burada durup The Big Pink ve The xx'in ismini kalın, hem de çok kalın harflerle yazmak gerekiyor. İlk albümden başarı yakalamak alışıldık bir şey ama ilk albümden böylesine zengin müzik yapmak öyle her zaman olmuyor işte. White Lies'ı, Girls'ü, bir de bugüne kadar gözden kaçmış ama son albümüyle dikkatimizi çekmiş Phoenix, Bat for Lashes, Dirty Projectors'ı falan hafızamızda böyle bir yere koyduk. Sonra bir de baktık ki bütün sene yeni gruplar, yeni sesler keşfetmekle geçmiş.

Öyle harika bir sene değildi belki 2009 ama geride çok hoş şarkılar da bıraktı. İşte o şarkılardan en sevdiğimiz beş tanesi… Bakalım seneye de bizim evin tınıları serisinde görüşecek miyiz? - **Serpil & Tuğbek**

1- **The Big Pink** - Dominos
2- **The xx** - Crystalised
3- **Arctic Monkeys** - Crying Lightning
4- **Camera Obscura** - French Navy
5- **Kasabian** - Fire

2009'un Dinlenesi Diğer Albümleri

Alberta Cross / Broken Side of Time, *The Answering Machine* / Another City Another Sorry, *Anti-Flag* / The People or the Gun, *Atlas Sound* / Logos, *Au Revoir Simone* / Still Night, Still Light, *Bat for Lashes* / Two Suns, *Beirut* / March of the Zapotec , *Black Heart Procession* / Six, *Bombay Biycle Club* / I Had The Blues But I Shook Them Loose, *Camera Obscura* / My Maudlin Career, *The Cribs* / Ignore the Ignorant , *The Dead Weather* / Horehound, *The Decemberist* / The Hazards of Love, *Editors* / In This Light and on This Evening, *The Flaming Lips* / Embryonic , *Flight of the Conchords* / I Told You I Was Freaky, *Florence and the Machine* / Lungs, *Franz Ferdinand* / Tonight: Franz Ferdinand, *The Future of the Left* / Travels With Myself And Another, *Gallows* / Grey Britain , *Graham Coxon* / The Spinning Top, *Green Day* / 21st Century Breakdown, *The Horrors* / Primary Colours, *Jarvis Cocker* / Further Complications, *Julian Casablancas* / Phrazes ofr the Young, *The Maccabees* / Wall of Arms, *Manic Street Preachers* / Journal for Plague Lovers, *Moby* / Wait for Me, *Mumford And Sons* / Sigh No More, *Neko Case* / Middle Cyclone, *Noah and the Whale* / The First Days of Spring, *Onedia* / Rated O, *The Pains of Being Pure at Heart* / The Pains of Being Pure at Heart, *Passion Pit* / Manners, *Patrick Watson* / Wooden Arms, *Richard Hawley* / Truelove's Gutter, *Russian Circles* / Geneva, *Slow Club* / Yeah So?, *Soundtrack of Our Lives* / Communion, *Spinal Tap* / Back From the Dead, *The Temper Trap* / Conditions, *Them Crooked Vultures* / Them Crooked Vultures, *Tinariwen* / Imidiwan: Companions, *Wilco* / Wilco, *Wild Beasts* / Two Dancers

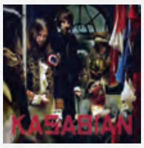
2009'un En İyi 20 Albümü

1



1. The xx / XX
Sokakta gören teyzelerin "yazık, bunlar da kayıp gençlik işte" diyeceği türden dört ergenin yapmasını bekleyebileceğinizden çok başka bir müzikle geldi The xx. Birkaç ay önce dergiye "bu yeni keşfimiz" diye yazarken yılın albümü hakkında konuştuğumuzu bilmiyorduk. Ama aynı anda serinkanlı ve tutkulu olmayı başaran bu müziği dinlemeyi bırakamadığımızı görünce, hiç tartışmadan seçimimizi yaptık "can't give it up" diye diye.

2



2. Kasabian / West Ryder Pauper Lunatic
Kasabian'ı takibe almak gerektiğini önceki albümlerden fark etmiştik ama ilk kez bu defa -ismi dışında- her şeyini ezberleyebileceğimiz bir albüm yaptılar. Birbirine benzemeyen ama birlikteyken mükemmele yakın bir bütün oluşturabilen bu 12 şarkı hiç sıkmadı, en darlandığımız anlarda bağıra çağıra bizi kendimize getirdi. Özellikle işlerin yığıldığı günlerde "beni gaza getirecek ne olmalı"nın cevabı uzun bir süre Underdog'du.

3



3. The Big Pink / A Brief History of Love
İtiraf ediyorum, Dominos'u duyana kadar The Big Pink çok da umrumda değildi. Bu rahat, sıcak ve dolu şarkıyı sevdikçe albümdeki diğer güzellikler de bir bir çarpmaya başladı. Love in Vain, Velvet, Too Young To Love derken, buraların en sevimli, en sırdaş albümü oldu A Brief History of Love. İçinde ruh taşıyan bir dost... Daha fazla ne istersin ki bir grup şarkıdan?

4



4. Arctic Monkeys / Humbug
Sheffield'li bebelerin iyi müzik yapmaya devam edeceklerinden şüphemiz yoktu. Ama daha üçüncü albümden böylesine olgunlaşmalarını da beklemiyorduk. Favourite Worst Nightmare'i görmezden geliyoruz ve içinde tek bir boş şarkı olmayan albümlerin delikanlılarını, artık daha doygun ve karanlık olsa da hiç bitmeyen enerjilerini seviyoruz.

5



5. White Lies / To Lose My Life
İlk albümden dolu dolu geldiler beyaz yalanlarıyla. Çok heyecanla beklediğimiz ama aradığımızı bulamadığımız Editors albümünün açtığı yaraları sardılar. Bu senenin en çok gözden kaçırılmış cevheri demek yanlış olmaz sanırım. Belki çok yeni bir müzik değil ama müziğin güzelliğini de, bizi hareketlendiren güçlü tempoyu da tek bir şarkıda bile elden bırakmıyor To Lose My Life.

6	6. Animal Collective / Merriweather Post Pavillion
7	7. Yeah Yeah Yeahs / It's Blitz!
8	8. Soulsavers / Broken
9	9. The Veils / Sun Gangs
10	10. Kings of Convenience / Declaration of Dependence
11	11. Sonic Youth / The Eternal
12	12. Grizzly Bear / Veckatimest
13	13. Morrissey / Years of Refusal
14	14. Girls / Album
15	15. Doves / Kingdom Of Rust
16	16. Dirty Projectors / Bitte Orca
17	17. Fever Ray / Fever Ray
18	18. La Roux / La Roux
19	19. Phoenix / Wolfgang Amadeus Phoenix
20	20. Lilly Allen / It's Not Me, It's You

Bobiler'in Sansür Protestosu

İNTERNETTE SANSÜR İSTEMİYORUZ

Oyungezer'in ilk sayısından beri aynı şeyi söylüyoruz; internette sansür istemiyoruz! Bizimle aynı fikri paylaşan Sansuresansur.org, "internete sansür değil, sürat gerek" gibi site ve oluşumlara bir yenisini de Bobiler.örg ekledi. "taksim.bobiler.org" linkinden ulaşacağınız bu eğlenceli protestoda Google Maps üzerinde Taksim bölgesine kendinizi yerleştiriyorsunuz (nasıl yapılacağı sitede anlatılıyor, eğlenceli komutlar eklemeyi unutmayın). 1 milyar kişi toplandığındaysa hep beraber pıt pıt pıt TBMM'ye yürüyeceğiz. 1 milyar kişinin toplanması imkânsız bir seçenek ama bu eğlenceli sansür protestosu için Bobiler.örg'ü tebrik ediyoruz. İnternette sansürü protesto etmek için Taksim'e çıkılmasına! –**Damla**









Oyunlar, Efsaneler ve Azizler – I

TEPENİN UCUNDAKİ ESKİ BİR MANASTIRDA BAŞLADI HER ŞEY

Ekranın içiyle dışı birbirinden alakasız olmadı asla. Ve ikisinin arasındaki bağı, hayat bazen en akla gelmeyecek yöntemlerle su yüzüne çıkardı. Bu yüzden de bilemezdim tabii bundan bir buçuk sene önce *Castlevania* ve *Final Fantasy* serilerindeki bir kılıcın, *Guild Wars*'daki bir şehrin hikâyesini çözebilmek için Prens Adaları'ndan birine gideceğimi ve bir azizin yarı mitolojik, yarı tarihi gizeminin peşinde tüm cevapları bulacağımı...

Marmara Denizi'ndeki Prens Adaları'nın en büyüğü olan Büyükada'nın en tepe noktasında Aya Yorgi manastırı yer alır. Eşsiz bir manzaraya sahip bu manastırın hemen yanındaki şapelde de Aya Yorgi'ye atfen bazı objeler sergilenir. Şapele girer girmez duvardaki süslemeler dikkatimi çekmişti. Sütunlardaki sağlı sollu melek figürleri sanki içerdeki ziyaretçileri izliyor gibiydi. Ortadaysa gümüş üzerine, ejderhayı öldüren atlı kabartması resmedilmişti. Rum Ortodoks kültüründen ziyade Rus Ortodoks kültüründeki süslemelere aşina olsam da özellikle bebek ve melek süslemelerine oldukça takılmıştım. Çünkü bunlar daha çok Katolik kiliselerinde rastlamaya alışık olduğum türden süslerdi. Bir şapelde birden fazla ekolün etkilerini görmek beni hayli şaşırtmıştı. Bu harmanının sebebi, sanıyorum manastırın birden fazla kez inşa edilmiş olmasıydı.

İlk Aya Yorgi manastırı Haçlı Seferleri sırasında tahrip edilir ve içindeki kıymetli objeler papazlar tarafından adaya gömülür. 1751'deyse objeler bulunur ve manastır tekrar inşa edilir. Objelerin bulunuşunun yarı mitolojik hikâyesiyse şöyle: Bir çoban rüyasında Aya Yorgi'yi görür. Aya Yorgi ondan kiliseye uzanan dik yokuşu tırmanmasını ve çan sesini duyduğu an durup yeri kazmasını söyler. Tabii bizim şüpheci çoban bunu bilinçaltına yorar ve rüya olduğundan pek üstünde durmaz. Ama ertesi günlerde üst üste üç defa daha aynı rüyayı görünce Aya Yorgi'nin dediğini yapar ve yokuşu tırmanır. Ve aniden kulağına çalınan çan sesiyle irkilip elleriyle yeri kazmaya başlar. Tam da rüyadaki gibi kazdığı yerde gömülü objeleri bulur ve manastır ikinci defa inşa edilir. Son manastırsa 1905 yılında inşa edilir ve Aya Yorgi manastırı bugünkü halini alır.



Aya Yorgi'nin Büyükada'nın en yüksek tepesinde bulunması ve muhteşem bir manzaraya sahip olmasının haricinde onu meşhur yapan bir diğer özelliği de 23 Nisan tarihinde ziyaretçi akınına uğramasıdır. Dini inanışı ne olursa olsun pek çok insan bu tarihte manastırı ziyaret eder, şapele mumlar yakıp dilek diler. Özellikle bu tarihte burayı ziyaret edenler dileklerinin kabul olacağına inanır. Peki neden 23 Nisan? Çünkü bu tarih Aziz Goerge'un ölüm ve anma günüdür. Peki Aziz George kim? Ejderhayı öldüren atlının hikâyesi ne? Tüm bunların oyunlarla nasıl bir bağlantısı var? Hepsi gelecek ayki devam yazımızda... **–Olgay**



e-Gölge

GÖLGELERİN GÜCÜ ADINA!

İstanbul Lisesi öğrencileri tarafından hazırlanan Gölge'de, yeni çıkmış film, kitap ve albüm incelemeleri sizleri bekliyor. **Fanzin** havasındaki bu dergiye ulaşmak için illa ki İstanbul Lisesi öğrencisi olmanıza gerek yok. Tek yapmanız gereken www.e-golge.com adresini ziyaret etmek.

Ocak 2009'da yayın hayatına başlayan ve yaz aylarında verilen bir aranın ardından eylülde tekrar yoluna koyulan Gölge, 8. sayısını Ocak 2010'da yayınladı. 9. sayının nerede yayınlanacağıysa merak konusu. Ayrıca 9. sayıda gölgesinden hızlı silah çeken Red Kit'in yer alacağı da söylentiler arasında. Evet, art arda gelen bu ölümcül espriler için sizden özür diliyor ve e-Gölge'ye göz atmanızı tavsiye ediyoruz.



Genellikle fotokopi yoluyla çoğaltılarak satış amacı gütmeden dağıtılan amatör yayınlardır. Süreli yayınların aksine, kafalarına estikçe çıkarlar. 6.45 Yayınları'nın deyimiyle: "Fanzinler sizi uçurumdan aşağı itecek güce sahiptirler ve artık uçmayı öğrenmenin zamanı geldi."

Emre İnal

"Neden bir şeyi uzun uzun, detaylı, bol kelimeyle anlatmak varken, basit kelimelerle kısa ve özet olarak anlatayım ki?"



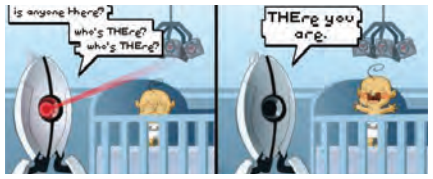
İnternet Çizgi Romanları

İNCE ÇİZGİLERLE DE VURGU YAPILIR

Bu sayfalarda daha önce hiç bahsedilmedi kendilerinden, ama benim için yerleri çok ayrı. Sanırım eskilerden kurtulamayan birisiyim. Zira birçok son teknoloji 3 boyutlu görselin ya da realistliğin yerine basit ama anlamlı şeyleri tercih ediyorum.

Webcomic'ler, yani internet çizgi romanları da bunlardan bir tanesi. Maddi kaygı gütmeden, sadece sanatını ve düşüncelerini insanlara yansıtmak için birçok kişinin başvurduğu bir yol. Üstelik para kazanıp gerçekten bir yerlere gelenlerin ve bu hobiyi meslek edinenlerin sayısı yok denecek kadar az. Ama yine de günümüzü gün edebiliyor herhangi bir karede karşılaştığımız tanıdık yaşamlar.

Kimisi oyunlar ve oyuncularla ilgili, kimisi bunu gündelik hayatla harmanlıyor, kimisiyse birbirinden bağımsız olayları anlatıyor. Ve bunlar sadece benim takip ettiğim tarzda olanlar, internette araştırma yaparsanız çok daha fazlasıyla karşılaşacağınız kesin. Ancak ortak bir noktaları var; hepsi sanatçısının gönlünü verdiği kadarıyla başarılı. Okuduklarım arasında ismini anmadan geçmek istemeyeceğim *Order Of The Stick*, ***Ctrl+Alt+Del***, *VGCats, Awkward Zombie, xkcd ve 2P Start!* var. Ufak bir Google araştırmasıyla hepsine rahatlıkla ulaşabilirsiniz. Yalnız baştan uyarayım; yıllarca süren bir emeği okurken geride bırakacağınız zamandan sorumlu tutmuyorum kendimi.



Basit çizimleri ve eğlenceli konusuyla, yıllar önce başlayan ve giderek gelişerek günümüze kadar gelen bir yapım CAD. Sıkı bir oyuncu olduğu kadar çatlak da olan Ethan'la hem oyun gündemine dokunduruyor, hem de oyunlardan bağımsızca, karakterlerin yaşamlarını takip ettiriyor bu çizgi roman.



8-Bit Müzikler

RUHUNUZUN ROBOT YANINA ÖZEL!

Madem basitlikten gidiyoruz, müzik alanındaki basitliğime değinebilirim. Benim müzik zevkim herkes gibi değil. Farklı müzik türlerini dinlediğim halde, "bilmemkimin yeni albümü çıkmış", "şu tarz müziklerden şunu şunu öneririm" gibi cümlelerle yakından uzaktan alakam yok. Ancak bir tür var ki, evdeki diğer insanları "kapat şu sinir bozucu sesleri!" dedirterek bilgisayarımdan uzaklaştırılıyor: 8-Bit müzikler, yani chiptune'lar.

Tanımlamam gerekirse; *bilgisayar vasıtasıyla yapılan ve eski 8-Bit konsolların seslerini taklit edip, bu sesleri geliştirerek oluşturulan müzikler* diyebilirim. Ancak yanlarında, kırmanız gereken bir önyargıyla birlikte geliyorlar: Bu seslerden nasıl kaliteli müzik yapılabilir? Azıcık dinozor bir oyuncuysanız, eskiden zamanınızın büyük bir kısmını bu ses efektleri eşliğinde oyun oynayarak geçiriyordunuz zaten. Zira o zamanlar müzik yapmak için ses çipi kullanmaktan başka yol yoktu. Ve o oyunlardı daha çok kaptırdığınız, belki hâlâ andığınız. Bu açıdan bakınca çok kolay görünüyor, evet. Ama iş bu sesleri müzik niyetiyle dinlemeye gelince durum biraz değişiyor. Bazıları cidden baş ağrıtırken, bazılarıysa içinde barındırdığı melodilerle o basitliğin içinde öyle güzel duygular enjekte ediyorlar ki…

Eğer sizin de bu türe ilginiz varsa 8bitpeoples ve 8bitcollective sitelerini tavsiye ederim. Birkaç sayfa öncesinde bahsettiğim I Fight Dragons ve Anamanaguchi benim favori gruplarımdan sadece ikisi. Ha bir de, hâlâ eski Amiga ya da Atari oyunlarının müziklerini dinlemekten de geri kalmıyorum tabii.



Pure Pwnage

DİKKAT! YEM OLABİLİRSİNİZ!

Eğer oyuncuysanız, küçükken annenizden ve babanızdan işittiğiniz azarların en sık tekrarlanan cümleleridir bunlar: "Yarın sınavda da soracaklar tabii bunları", "Büyüdüğünde işin de bu olacak zaten di mi?" Ancak Jeremy için bunlar geçerli değil. Zira onun işi de bu, sınavı da, hayatının amacı da.

Pure Pwnage'in ana karakteri Jeremy'nin görevi, teh_pwnerer adı altında özellikle GZS oyunlarındaki yeniyetme oyuncuları yenmek (pwning n00bs'u nasıl çevirsem bilemedim açıkçası...) Aslında bütün hayatını buna harcıyor görünse de yaptığı tek şey "bu kutsal görevi" (n00b'suz bir dünya güzel olmaz mıydı) yerine getirirken kendisini kardeşinin kamerasından internete aktarmak. İşin ilginci, bu basit video-günlük, sandığınızdan çok daha fazla büyüyerek kendi hikâyesine kavuşuyor.

2004 yılında başlayan bu web dizisi, gerçekte oyuncu olmayan aktör ve aktrisler tarafından canlandırılıyor. Ekip, oyunculuğun son noktasını gözler önüne serip bunu başarılı bir hikâye ve esprilerle harmanlarken, kendisine oldukça büyük bir fan kitlesi de yaratmayı başardı. Dizinin yalnızca 18 bölümü yayınlandı ama anladığım kadarıyla bir TV serisi projesi de bizi bekliyor. İlk bölümleri biraz sıkıcı olsa da bir göz atmanızı tavsiye ederim. GZS'ler olsun, WoW olsun, Nintendo olsun, LAN Party'ler olsun, Counter Strike olsun, hepsinden birer parça bir şey katmışlar. Elbet kendinizi bir yerde bağlarsınız.







Dante's Inferno

CEHENNEM DİJİTAL SANATLARA DOYUYOR

"Kitabın oyununun çizgi romanı" kavramını ortaya çıkaran bu çizgi roman hakkında ne diyeceğimi kesinlikle bilmiyorum. Tahmin edebileceğiniz üzere, klasik İlahi Komedya yerine Electronic Arts'ın bir şekilde daha da çarpıtmayı başardığı cehennem tasvirini görüyoruz Dante's Inferno'da. Olaylar, oyunun öncesindeki zaman diliminde geçiyor ve hızlı tempo nedeniyle düzgün anlatılamayan ara olayları Beatrice'in gözünden izliyoruz. Demoyu oynadıysanız fark etmişsinizdir, Dante'nin kitabını okumuş oyuncular bile bazı olaylara anlam vermekte zorlanıyorlardı. Bu çizgi romanın size yardım edeceğini sanıyorsanız yanılıyorsunuz çünkü çizgi romanı okuduktan sonra her şey daha fazla birbirine giriyor, daha fazla karışıyor.

Peki Dante's Inferno neden okunmalı? Dürüst olmak gerekirse, bu satırları okuyan tek bir okurumuzun bile Dante's Inferno'yu dört gözle bekleyeceğini sanmıyorum. Yine de çizgi romanın kendine has bir havası var ve değişik görsel tarzı başlarda itici gelse de okuyucuyu bir şekilde kendine çekmesini biliyor. Tüm bunlara ek olarak, Dante's Inferno sayesinde listeme takip edeceğim yeni bir çizgi roman sanatçısını, Diego Latorre'yi eklemeyi başardım ki bu benim için yeterince önemli. **–Ali**





FLY PAN AM

BAGAJINIZI ALMAYI UNUTMAYIN

Godspeed You! Black Emperor ekolünden giden ama post-rock'a daha yakın bir tarza sahip bir grup Fly Pan Am, tıpkı geçen ay tanıttığım Hrsta gibi. İki grubun da ortak özelliği aleni bir şekilde deneysel olmaları. Gerçi Fly Pan Am'in bu konuda Montréal'den çıkmış en başarılı grup olduğunu söyleyebilirim *(Montréal'de bunların membaı var yani? -Serp).*

Daha elektronik bir altyapıyla tarzını zenginleştiren FPA, kendi türündeki diğer sanatçılarla da dirsek temasında. Bu çalışmaların en güzel örneğiyse, Tim Hecker ve Christof Migone ile yaptıkları *Tres Tres Avant* parçası. FPA'yi dinlemeye başlayacaksanız, tavsiyem son albümleri olan *N'écoutez Pas*. Albümde özellikle *Autant Zig Zag* ve *Brulez Suivante, Suivante!* parçaları türünün en iyi örnekleri. **–Berkant**



Oyungezer Test Merkezi

NE TÜR MÜZİK DİNLİYORSUNUZ?

UFO'ların haricindeki tek *tanımlamayan uçan cisim* olan Oyungezer Test Merkezi, dergi yönetiminin bütün engelleme ve sansürlerine karşın bir kez daha karşınızda. Anlık popülerliğin ve ünün getirdiği yükü kaldıramayan anketörlerimiz sonunda kendilerini toparladılar ve bu ay derin bir yaraya parmak basmaya karar verdiler: "Ne tür müzik dinliyoruz?" Eğer siz de bizim gibi Rihanna dinlerken "headbang" yapıyor, Metallica şarkıları eşliğinde "Yow Jimi Yow" sesleri çıkarıyorsanız hiç vakit kaybetmeden testimizi çözmeye başlamalısınız.

Sorularıma başlamadan önce cevaplardan uslu durmalarını rica ediyorum. Bakın kavgalar ve çekişmeler yüzünden koca oyun dergisinde kültür sanat sayfasına kadar düştük *("Kültür sanat sayfasına kadar düştük" derken? –Damla).* Bu yolun sonu "Hey Girl" dergisi arkadaşlar. Aklınızı başınıza alın lütfen. Anlaşıldı mı?

a) Ekran Dışı gayet saygın bir sayfa bi' kere.
b) Gerileme döneminden çıkıp yükselme dönemine girmenin zamanı geldi demek.
c) Saçmalama oğlum. Gerileme devrinden yükselişe ters sırayla geçen tek anket biz olacağız sayende.
d) Ayrıca son defa bize efelenmeye kalktığında ne olduğunu hatırlıyorsundur umarım.

Uzatmayalım lütfen... Bir gün markete giderken, yolda bir metalci ve rapçinin kavga ettiğini görüyorsunuz. Ne yaparsınız?

a) Benim anlayamadığım olay, neden markete gidiyoruz? Berbere giderken bunları görsek karışamayacak mıyız kavgaya?
b) Belki macera oyunu gibi bir konsepti vardır bu sorunun. Marketten kola alır, çalkalar ve üzerlerine fışkırtıp ayırırım hepsini.
c) Ya yok, bence FPS gibidir. Marketten boncuk atan silah alıp ikisini de boncuk manyağı yaparım ben.
d) Korku oyunu bence bu abi. Kesinlikle markete gitmem! Kavga eden gençlere de kaçmalarını söylerim.

Çıkın artık şu oyun konseptinden. Ekran Dışı'nın malıyız artık, oyunlarla alakamız kalmadı! Otobüstesiniz ve yanınızda oturan gencin dinlediği müzik kulaklığından bangır bangır etrafa yayılıyor. Bu sizi çok rahatsız etti çünkü çalan şarkı çok .....? Boşluğu doldurursanız güzel olacak sevgili şıklar.

a) Vay! Adam yeni soru tarzı bulmuş kaşla göz arasında. Cevap veriyorum; fil!
b) Çalan müzik çok fil? Komik mi şimdi bu? Çalan şarkı çok GÜZEL!
c) Büyük. Büyük müzik olur abi, gayet güzel sıfat işte.
d) Çalan şarkı çok pis. Pis şarkı rahatsız eder ama güzel ve fil şarkının insana etkisi olmaz.

Bana düzgün veri sağlamanız lazım. Saçma sapan cevaplar verirseniz nasıl sonuç yazacağım ben? Çekemiyorsunuz beni yükselmemi istemiyorsunuz! Bıraksalar dergide yazar olacağım belki. Kariyerimle, hayatımla oynamayın lan!

a) Abi sen yaratıcısın ama soru sormayı bilmiyorsun. Ben halledeyim mi olayı? Ben metal seviyorum, siz ne tür müzik dinliyorsunuz arkadaşlar?
b) Rap
c) Klasik müzik
d) Türk sanat müziği

SONUÇ: Sevgili Hey Girl Dergisi;
Yaklaşık 6 aydır Oyungezer Dergisi anketlerinde sorular soruyorum. İşimde oldukça başarılı olmama rağmen iş arkadaşlarımın patavatsızlığı beni yeni iş olanakları aramaya itti. Pozitif yönlerim: Ağırbaşlılık, çalışkan olmam, işimi çok sevmem...



Multitouch Barcelona

HER ŞEY BİRAZ DAHA OYUN ARTIK -GÜVEN ÇATAK



Etkileşim tasarımının en dinamik ve popüler formuna elbette yeni medya sanatçıları ve tasarımcıları yabancı kalamazdı. Sadece onlar da değil, Hollywood'un ardından reklam sektörü de oyunlar veya dergimiz ölçeğinde düşünürsek oyuncuklardan faydalanmakta; kitlelere oyun kültürü ve dili üzerinden ulaşmakta. Sosyal projeler bile 'oyunbaz' olma peşinde. Volkswagen firması 'fun theory' projesiyle, insanları küçük ama eğlenceli etkileşimlerle çeşitli hareketlere ve farkındalıklara davet ediyor. Chris O'shea ise kamusal alanların insanları bir araya getirme gücünü 'hand from above' projesiyle, bir tür Sims yaklaşımıyla hatırlatıyor. Geçtiğimiz ay Bahçeşehir Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel Sanatlar & Görsel İletişim Tasarımı bölümü ev sahipliğinde bir atölye veren Multitouch Barcelona da işte tam bu tip işler üreten, yeni medya teknolojilerine eğlence elementini katarak insanları bir araya getirmeyi amaçlayan oldukça genç bir ekip. Biz de hazır ayağımıza kadar gelmişken, Roger ve Xavier'le projeleri ve oyunlar üstüne iki çift laf edelim dedik.

Çoklu-dokunmatik ekranlarla başlamış, fiziksel etkileşimle de devam etmiş projeleriniz…

Yeni medya teknolojileri üstüne deneyler yaparak başladık aslında. Amacımız her projede günümüz insanını biraz daha anlamak; birtakım deneyimler tasarlayarak, insanları tekrar bir araya getirmek. Teknolojiye hep araç olarak yaklaştık. Önemli olan, ara yüzleri iyice şeffaflaştırarak, hatta kaldırarak insanlara birbirileriyle de paylaşabilecekleri doğal etkileşimler sunmak. "Space Invaders" bu anlamda iyi bir örnek. Herkesin bildiği bu retro oyun bizim dokunuşumuzla herkesi tekrar bir araya getirdi. OFFF08 festivali için tasarladığımız bir üst versiyonu, insanları deli gibi eğlendirdi. Koşup durdular, paslaştılar, birlikte kazandılar. Red Bull Music Academy için yaptığımız, "Guten Touch" ve "Natural Paint" projeleri, melez etkileşimler sunmasının yanı sıra insanın kendisinden başka bir ara yüze ihtiyacı olmadığını vurguluyordu. "Hi" projesi de yine bu vurgu üzerinde duran sağlam bir espri aslında.

Yeni medya teknolojilerinin yanı sıra oyun kültüründen ve oyun kavramından faydalanıyorsunuz. Nereye gidiyor bu oyunlar?

Stüdyomuzda bazıları oyunlarla gerçekten ilgili ve eminim işlerimize de etki ediyordur. Eskiden oyun ara yüzlerini oldukça karmaşık bulurduk. Oyuncular içinse bu durum, oyun deneyimi açısından zenginlik demekti. Ama Nintento Wii'nin %100 sosyal eğlence merkezli yapısı ve beraberinde gelen teknolojileri bizim için ilham kaynağı oldu. Wii'nin bu alana çok büyük katkısı olduğunu düşünüyoruz. Kavramsal olaraksa insanların en derin duygularına ulaşması bakımından, oyunların oldukça sağlıklı olduğunu düşünüyoruz. Belki de çocukluğumuza geri dönmek bir süreliğine hepimizin ortak tutkusu. Çoğu etkileşim tasarımcısının, oyun tabanlı tecrübeler yaratmasının sebebi de bu olmalı.

Bahçeşehir, Görsel İletişim Tasarımı bölümü olarak, oyun tasarımı eğitimi üzerine çalışmalarımız var. Sizin gelecek planlarınız neler? Bu alana ilgi duyanlara var mı tavsiyeler?

İşin daha başındayız ve keşfetmemiz gereken çok fazla alan var. Eğlendiğimiz sürece her şeye açığız. Geleceği, işbirliği içinde bir ağ olarak görüyoruz. Görüş ve tutkularımızı başka disiplinlerden gelen gruplarla paylaşmayı ve onlarla birlikte üretmeyi çok değerli buluyoruz. Yeni başlayanlaraysa meraklı ve cesaretli olmalarını tavsiye ediyoruz. Artık her şey ortada, sadece kalkıp kurcalamak gerek. Bunu yapmak için şu an çok doğru bir zaman. Etkileşim tasarımı anlamında yapılabilecek çok fazla şey var ve yapmak için de büyük bütçelere ihtiyacınız yok. Ayrıca her şeyi yalnız göğüslemek zorunda değilsiniz; dünya ile çalışabilir, dünyaya dağıtabilirsiniz.

Teşekkürler (İpek Torun hocamıza da)! Ekip hakkında daha fazla bilgi: www.multitouch-barcelona.com







KIMI NI TODOKE

ÇÜNKÜ ARKADAŞLAR İYİDİR

Madem her yerde kalpler ve parlak ışıklar görmekten kaçamayacağımız bir aydayız, çoğu kişi için bunu daha katlanılır kılacak ama aynı zamanda herkesi kendini aşık edecek bir seriye ayıralım bari bu ayki anime sayfalarını: Kimi ni Todoke (Reaching You / From Me To You)

Sadece neşeli bir havada olduğunuz zamanlarda böyle serilere tahammül edebilen biri bile olsanız, içinizdeki gizli "*shoujo*" -artık nasıl beceriyorsa- her türlü ruh halinde size bunu izletip sonunda suratınızda hoş bir tebessüm kondurmayı mutlaka başarıyor. Shoujo deyince erkek izleyiciler de kaçmasın çünkü serinin hayranları arasında Sadako sempatizanı haline gelen erkek izleyicilerin oranı yadsınamayacak kadar çok.

"KORKMALARI İYİYE İŞARET" *DEĞİLDİR*!

Ana karakterimiz Kuronuma Sawako, ifadesinin insanlara çok ürkütücü gelmesi sonucunda arkadaşlarının korktuğu bir kişi haline gelmiş ve hayaletleri görebildiği gibi sayısız söylentinin başkahramanı olmuştur. Aslında görüp görebileceğiniz en naif karaktere sahip olan Sawako, yanlış anlaşılıyor olmaktan bıkıp usanmadan sürekli olarak arkadaş edinmeye çalışan sıradan bir insandır. Üstelik olayları biraz fazla yanlış yorumlayarak ulaştığı "benden korkarak kaçmaları iyiye işaret, bir dahaki sefere elimden geleni yapacağım!" gibi hatalı düşünceleri tamamen insanları tanımamasından kaynaklanmaktadır.
Evet, ne kadar sevimli olursa olsun sonuçta Sawako yanlış düşünmektedir ve arkadaş edinme çalışmaları bu yüzden sonuç vermemektedir.
Ancak hakkındaki yanlış anlaşılmaları düzeltmeyi dile getirecek cesareti kendinde bulması bir sınıf arkadaşı sayesinde olur: Shouta Kazehaya; nam-ı diğer: Herkesin Kazehayası.
Herkes tarafından sevilen ve dışadönük bir kişi olan Kazehaya'nın, Sawako'yla arkadaşlık kurmak için adım atmasını gözlemleyen sınıftaki diğer öğrenciler, korktukları o kızın aslında ne kadar iyi bir insan olduğunu keşfederler ve Sawako kendini daha önce hiç tahmin edemeyeceği bir dünyada bulur: Arkadaşlarla çevrilmiş halde!
Hiçbir sosyal deneyimi olmayan naif bir insanın gözünden ve onun değişen duygularıyla birlikte dile getirmeye başladığı yorumlarıyla sizleri Kimi ni Todoke'yi izlemeye alalım…

SADAKO DA KİM?

Halka (The Ring) filmini izlemeyen var mı? Gerilim filmlerinden hoşlanmıyor ya da detaylarıyla ilgilenmiyorsunuzdur belki diye belirteyim: Halka, aslında Koji Suzuki'nin roman serisinden uyarlanan aynı isimli Japon korku filmlerinin Amerikan versiyonuydu. Hatta televizyon serilerine dahi uyarlandı, yani Japonya'da da oldukça popüler bir gerilim serisi. Amerikan versiyonunda kuyudan çıkan Samara'nın orijinal adı Japonca'da Sadako'dur.
Kimi ni Todoke'deyse Sawako'dan herkesin korkması ve zamanında ona seslenen birisinin dilinin sürçmesi sonucu kızcağızın adı da Sadako olarak kalmış.

Kalabalığa karışmak için birisi tarafından yıldız gibi keşfedilme şansına sahip olmayabilirsiniz, kendinizi ifade edebilecek doğru sözcükleri bulduktan sonra size tüm kapılar açılabilir. Sawako'nun da ilk adımları atarken -yanında birileri olsa bile- tek başına başa çıkması gereken birçok durumla karşılaşıyor. Her şeyi fazla iyi niyetli düşünmesi genellikle iletişim kopukluğuna sebep olsa da, hayatı boyunca yabancı olduğu yeni kelimeleri açıp sözlükten bakmasından, cesaretini toplayıp konuşmaya çalışmasına kadar daima alçakgönüllü bir adım atma çabası içinde oluşu kendine hayran bıraktırıyor. Sonuçta Sawako, kendini ifade etmeye çalıştığı sürece insanların da onu anlamaya hazır olduğunu, etrafında toplandığını görüyor.

Uzun lafın kısası; gülümsemek için bile açıp kafanızı dağıtmak isteyeceğiniz, kelimenin gerçek anlamıyla *güzel* bir seri sizi bekliyor. Sawako'yla birlikte gülümsüyor, birden fazla kez ekrandaki karakterlerin





*(*öhöm*Kazehaya*öhöm*)* yanaklarını sıkma içgüdüsü duyabiliyorsunuz. İkinciyi istemeye başladığınızda biraz ara verseniz iyi olur ama…

Ayrıca ben bu satırları yazdığım sıralarda serinin bir de live-action filme uyarlanacağı açıklandı. Bu proje o kadar yeni ki henüz ana karakterleri kimlerin oynayacağı bile belli değil. Ancak gerçek olan bir şey var ki; live-action uyarlamaları genelde bu tür yapımlarda başarılı sonuçlar çıkarıyor. O yüzden 2010 yılı içinde Kimi ni Todoke'ye anime olarak veda etsek bile kulaklarımızı film haberleri için açık tutalım ve hikâyeyi bir de bu açıdan izlemeye hazırlanalım.

Animenin kaynağı olan mangada devam eden orijinal hikâyeyse Karuho Shiina adlı sempatik mangakanın hayal dünyasından kalemine dökülüyor. Eğer manga okuyucusuysanız Shiina'nın zaman zaman kendine ayrılan köşede yazdıklarını okumak ona karşı sempatinizi arttıracaktır. Bu köşelerde yazar; kimi zaman bir kaplıcada dinlenirken aklına gelen Kimi ni Todoke'yi ve Sawako'yu yaratmaya karar verdiği komik süreci, kimi zaman kendi en sevdiği mangaları ya da hayatından ufak notları okuyucularıyla paylaşıyor. Mangakaların gerçek isimleri dahil, haklarında çok az şeyi halka açıkladıklarını düşünürsek, bunların çok sık rastlanan notlar olmadıklarını anlayabiliriz.



Hazır mangadan konu açılmışken başarılarından da kısaca bahsetmek istiyorum. Geçen yıl ilk defa düzenlenen 1. Taisho Ödülleri'nde (resmi İngilizce adı Cartoon Grand Prize'mış) aday gösterilenler arasında yer alan Kimi ni Todoke, 32. yıllık Kodansha Manga Ödülleri'nde de En İyi Shoujo seçildi.

Şu anda animenin ne yazık ki 24 bölümde bizlere veda edeceği açıklandı. Yani mangada hangi konuya kadar dayanacağını ve aşağı yukarı nereleri işleyemeyeceğini okuyucular anlayacaktır. Bunu şimdilik sorun etmeyelim çünkü çoğu kişi 24 bölüm olacağını bile ummazken, Production I.G. bize o kadar dolu dolu işlenmiş bir seri uyarladı ki, bu beklenmedik bölüm sayısı yanında hediye gibi oldu. İleride belki final için ufak bir sezon daha bizlerle olursa çok sevinirim ama önce biraz ilerlemesi için mangaya izin vermek lazım.

Bu esnada sizler de 2009'da başlayan ve 2010'a uzanan en güzel serilerden birine merhaba demek için ilk adımı atarak yolculuğa başlayabilirsiniz.





Yeni Naruto ve Bleach Filmleri

Çok uzun zamandır shounen tarzı serilerde yılda en az birkaç filme rastlamak mümkün.
Bunların aralarında en popülerlerinin neredeyse her sene bir filmini görüyoruz; ancak 2009 yılı boyunca Bleach'ten hiç ses çıkmamıştı *(Fade to Black'i 2009'da izleyenler; film 2008 yapımıydı, biz sadece DVD'si çıkana kadar izleyemiyoruz :)*

2009'un sonlarına doğru Hideaki Sorachi'nin tarihi komedi mangası Gintama ilk filmini duyururken; One Piece de daha önce bir shounen filmine yapılmadığı söylenen dev reklam kampanyalarıyla gösterime soktuğu Strong World'ün rekorlarıyla seneyi kapattı. 2010'a yaklaştıkça Naruto ve Bleach, seslerini birlikte yükselterek yeni filmlerini duyurdular.

2010 yılı içinde yapılması planlanan bu filmler, iki serinin de 4. filmi olacak. Naruto'nun filminin yaz aylarında Japonya'da gösterime gireceği açıklandı ancak Bleach'inki henüz kesin değil.



K-ON! İkinci Sezon Geliyor

Kyoto Animation beklenenden erken bir şekilde K-ON!'un ikinci sezonunun geleceğini duyurdu. Beklenenden erken diyorum çünkü serinin geçen yılki reytinglerini ve satışlarını göz önünde bulundurursak, böyle bir seri için ikinci sezonun olmaması söz konusu değildi sanırım. İkinci sezon haberi aslında ilk önce serinin canlı konseri olan "Let's Go!"da duyurulmuş (böyle etkinliklere bayılıyorum). Yani K-On'u konserine gidecek kadar sevenler ya da daha doğru bir deyişle bu konsere katılma şansını elde edenler haberi ilk alanlar oldu. Haber kısa süre sonra da internetteki resmi sitesinde onaylandı.

Yeni anime o konuya yetişir mi şimdiden bilinmez ama manganın son bölümlerinde karakterlerimizi üniversiteye hazırlık heyecanı sarmış durumda; hatta mümkünse aynı yeri istiyorlar. Şu anda miskinlikten ve müziğin dikkatlerini dağıtmasından çalışacak vakti bulamadılar ama buraları animede görmeyi çok isterim.

Onlar yarı kaytardıkları müzik çalışmalarına devam ederken, bize de şimdilik yayın tarihini beklemek düşüyor.



N.E.M.

STAR WARS IN CONCERT

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

Uzun zaman önce, çok uzak bir galakside hıyar suyu sıkıp kendince eğlenen, millete el kol şakaları yapıp gününü şenlendiren, neşe silsilesi tadında, ailenizin yazarı modunda Göktuğ isminde bir adam vardı. Aylar öncesinde gecenin bir körü çoğu insan gibi o da şöyle gönlünce YouTube'da videodan videoya atlayayım, yüreğimi şenlendireyim demişti. Sonra üçüncü şahıs işinin zor olacağını sezip birincil şahıstan yazısını devam ettirdi… Evet, bu hepimiz YouTube zıplaması durumunu iyi biliyoruz. Hepimizin ortak derdi bu. Metallica'dan girip, "I love youuuu!" diye uluyan Sibirya Kurdundan çıkarız, gömlek düğmesi nasıl dikilirden girer, origami sanatı ile eşşek sıpası figürü nasıl yapılırdan çıkarız... Yine böyle bir gece klasik müzik sevdiğim için ilgili olayları inceliyorum, işte metal cover'lar falan filan derken hoplaya zıplaya Star Wars'un soundtrack'inin canlı çalındığı videolara geldim. Biliyorsunuz Star Wars'u Star Wars yapan en önemli etkenlerden bir tanesi de müzikleridir. John Williams'ın yarattığı bu muhteşem eserler hala ilk günde verdiği zevki vermektedir milyonlarca insana. Neyse, işte Star Wars serisine takılırken en sonunda "**Star Wars In Concert**" olayından haberdar oldum. Adamlar benim favori parçam olan "Imperial March"'ı çalarlarken tüylerim diken diken oldu, gece vakti kısık sesli hoparlörler ile bu şahesere ayıp etmemek için devasa stüdyo kulaklıklarımı taktım, sesi fulledim ve kendimden geçtim. Sonrasında da tabii ki adamlar kimdir, nedir, necidir onu araştırmaya başladım.

Tahmin Gücü Önemlidir, MasterCard da...

Artık şans mı diyelim yoksa kader mi bilemiyorum ama adamların iki ay sonra benim şehrime geleceğini öğrendim, hatta biletlerin bile yakında satışa çıkacağını öğrendim. Onunla kalmadım, artık yine şans mı diyelim bilemiyorum ama kullandığım kredi kartlarından birinin özel promosyonlarında biletleri halktan evvel alacağımı gördüm, kredi kartımdan anahtar kelimemi öğrendim ve de zırank diye o gecenin o gazıyla biletimi aldım... Bu arada adamlar anahtar kelimeyi "ANAKIN" yapmışlar... Yani biraz kafayı çalıştırırsanız, o kartın müşterisi olmanıza gerek yok. Tahmin yeteneğinizi kullanarak alışveriş yapmayı da deneyebilirsiniz ama tutacağını zannetmiyorum. Ne bileyim mesela bakkalın ayakkabı numarasını tahmin ettikten sonra heriften iki ekmek bir de Sana yağı isteyebilirsiniz mesela. Denemekten zarar gelmez. Eğer tam tahmin edemediyseniz yarım ekmek alırsınız... Ya da ne bileyim kasaba gidip "hacım senin kapıya koyduğun bu renkli şeritlerin içinde kaç tane kırmızı olduğunu tahmin edeyim, bana oradan iki kilo pirzola ayarlayıver gözünü seveyim" diyebilirsiniz. Bu arada bizim gözümüzün kılları (kirpiklerimiz) yavaş yavaş tel kadayıfına döndüğünden nostalji yapıp kasabın kapısındaki renkli şeritlerden bahsettim. Bilmiyorum hala bunlardan kullanan kasap var mıdır. Bu arada sanırım bu şeritlerin amacı kedilerin dükkana girmesini önlemek idi. Yani içeriyi hem havadar kılıyordu hem de kedileri uzaklaştırıyordu. Enteresan bir icat aslında. Aynı zamanda rengarenk görüntüsü ile kasaptan içeriye girenlerin gönlüne neşe saçıyordu ve o pirzolaların cüzdana verdiği hüsranı biraz da olsa unutmamızı sağlıyordu. Neyse, yine saçmalayıcı yaratıcılığımı gösterip Star Wars'dan girip kasaptan iki kilo pirzola alıp çıktım. İşte YouTube'da dolaşmak da buna benziyor aslında. Ulan kağıt sayfa üzerinden YouTube zevki yaşattım siz sevgili okurlarıma, helal olsun bana ya.

Son On Yılın En Berbat Kar Fırtınası

Evet, geri sayım bitmiş, konser günü gelmişti. Ben konser arenasına işten çıkıp gittiğim için ne yazık ki istediğim gibi giyinebilme imkanım olmadı, o yüzden kumaş pantolonla falan konsere gittim. Gerçi zaten bayramlık elbiselerimi falan giyecek halim de yoktu da en azından biraz daha rahat bir mont, bir kot pantolon falan iyi olurdu. Neyse, dışarıya çıktığımda dışarının tam bir felaket olduğunu gördüm. İki gündür yapmakta olan kar iyice coşmuş etrafın içine etmişti. Rüzgarı da hesaba katarsak resmen beşinci filmin başlangıcında Luke'un kar fırtınasında kaybolmasını hatırlayıp kendimce fantazi yaptım.
Yaklaşık 45 dakikalık (yavaş ve de dikkatli) bir araba yolculuğundan sonra mekana vardım. Yoğun kar yağışı otoparktaki görevlinin soğuktan eve gitmesine yol açmış ve de o an durduk yerde piyangodan bana 6 dolar çıkmış gibi bir duygu yaratmıştı. Zira beleşe parkettik arabayı. Gözüm başım dona dona 8-9 dakika o kar fırtınasında yürüdükten sonra içeri girdim ve sıra beklemeye başladım.

Episode II: Attack Of The Nerds

Star Wars gibi neredeyse dünyadaki en büyük "nerd potansiyeli" olan bir gösteriye gidip de oradaki nerd'leri gözlemlememek de imkan sınırları içinde değil elbette. Jedi kostümleri ile gelen zencilerden tutun minik Darth Vader'lara, light saber gösterileri yapan geek'lerden tutun, iki kılıcı evde birleştirip Darth Maul kılıcı yapmış süper bir nerd'e kadar her tür nerd gördüm. Bu adamların yaklaşık yüzde otuzunun network teknisyeni, yüzde yirmisinin bilgi işlem görevlisi, geri kalan yüzde elisinin de bilgisayar mühendisliği bölümü öğrencileri olduğunu tahmin ediyorum. Ehueuhehueh! Tabi 40-50 yaş aralığında olan "coşan Star Warsçılar"ı da unutmamak lazım. Bunlar da tencere yuvarlanmış kapağını bulmuş modunda birbirlerini bulmuş "bilader ilk film çıktığında ben 10 yaşındaydım, abimle gitmiştim, kafayı yemiştik ulan!" türünden muhabbetlere girişmişlerdi. Bilader ne gaz adamlar var yahu. Ben de gaz adamım aslında bir eksiğimiz yok kimseden çok şükür. Çok süper gaza gelirim sevdiğim şeyler hakkında.

Filmden Malzemeler

Aranızda Star Wars manyağı kaç kişi var bilmiyorum ama filmde kullanılan orijinal Darth Vader kostümünü, orijinal Yoda maketlerinden birini, John Williams'ın kendi elleri ile, kurşun kalemle yazdığı bestelerini, filmde kullanılan silahları, orijinal Chewbacca kostümünü ve hatta ve hatta Jabba'nın Han Solo'ya attığı en büyük kelekler olan karbonit içinde dondurulmuş heykelini görmek beni benden aldı resmen. Konserin en can alıcı olaylarından biri bu malzemeler idi...

Hacı Corcun Para Makinesi

Şov zamanı geldi, kapılar açıldı ve üst kata yani konser salonu katına çıktım. Tabi burada tahmin ettiğim bir manzara ile karşılaştım. George Lucas deyince benim aklıma gelen ilk iki şey elbetteki Star Wars ve de Indiana Jones oluyor. Üçüncüyü sorarsanız herifin yer fırçası gibi saçları diyebilirim. Zorlayıp dördü de sorarsanız o zaman da adamın paranın gözüne gözüne ne güzel vurduğu aklıma geliyor. Evet, iki tane ana franchise ile adam dünyanın parasını yaptı ve hala yapmaya da devam ediyor. Nasıl ki konserlere gittiğimizde (Amerika'daki bütün konserlerde gördüm bu olayı, Türkiye'de işportacılar hariç ne derece yaygın bilmiyorum) konseri verilen grubun orijinal ürünleri satılıyor, Star Wars In Concert'ta da manzara farklı değildi. Hatta eksiği yok, fazlası vardı. Konser t-shirt'leri bir yana minik ışın kılıçları, kitaplar, resimler, kartlar, her şey mevcuttu. Adamlar bir t-shirt'ü 35 dolardan satıyorlar ve de millet bunlardan alabilmek için birbirinin üstüne çıkıyordu. Ulan bu millet hem ekonomi kötü diyor hem de deliler gibi para harcıyor, anlamak mümkün değil. Anlayamadığım başka bir şey de 16 sayfalık Star Wars In Concert kitapçığının da 35 dolara satılması idi... 17 bin kişilik konser salonunun 14 bin'inin dolduğunu düşünürseniz, adamların konser biletleri hariç ne derece hasılat yaptığını tahmin edebilirsiniz. Neyse, yapana, icat edene ve çalana (enstrümanları çalana yani) helal olsun diyorum başka ne diyeceğim?

I Find Your Lack Of Fitness Disturbing

Filmde kullanılan orijinal materyaller bir kenara, elbette ki etrafta kostümle dolanan Storm Trooper'lar, Jedi'lar falan da vardı. Tabii ki kambersiz düğün nasıl olmuyorsa Darth Vader'sız da Star Wars olmuyor. Ben de "nerde lan bu Darth?" diye etrafı dolaşmaya başladım. Ve de yaklaşık 5-6 dakika sonra günün en büyük hayal kırıklığını yaşadım. Hayır, günün en büyük hayal kırıklığı, kasaptan aldığım kuzu pirzolaları terbiye ederken evde kekik kalmadığını keşfetmem değildi,









onun yerine o Darth Vader olan herifin sanki son üç yıldır günde iki kilo pirzola ve üstüne de mangalda kızartılmış tereyağlı ekmek yemişçesine göbeği olması idi... Resimlerden de göreceksinizdir ki, yaklaşık 110-120 kiloluk bir heriften Darth Vader yapmışlar. Gözlerime inanamadım. Şimdi George Lucas Türk olsaydı, adı Cafer Lükaz falan olsaydı ve fırça saçlı Cafer amca Star Wars'u icat etmiş olsaydı Darth Vader kostümünün içinde şişman birinin oluşunu bir derece anlayışla karşılayabilirdim. Muhtemelen Cafer'in amcasının oğlu Tosun Hasan, amcası Cafer'den rica etmiş, "Cafer amca ne olur ben olayım Darth!" demiş, ve de Cafer de "Darth aileye gitsin, hem masrafı da olmaz" deyip kabul etmiş diye düşünebilirdim. Ama milyon dolarlık, hatta sanırım milyar dolarlık olmuştur artık, bu serinin, en muhteşem, efsanevi kahramanının (o benim kahramanım, siz villain diyebilirsiniz) bu şekilde şişko bir herifle temsil edilmesi bence kesinlikle kabul edilmesi imkansız bir olay. Darth Vader yetmiyormuş gibi onun yanında da yaklaşık 3.5 metre karelik bir kalçaya sahip Tie Fighter pilotu vardı. Kalça şeklinden bu kişinin kadın olduğu rahatça anlaşılabiliyordu. Bu da Hasan'ın kız kardeşi Tosun Hatice olsa gerek. Vallahi billahi gözlerime inanamadım. Ama yine de Darth Darth'tır deyip "All hail to Lord Vader!" moduna girdim ve Darth tarafından kutsandım. Belki de Darth kendini patates kızartmasına vermiştir, onca film boyunca enteresan işler yapıp son filmin sonunda özüne dönüp pişmanlık yaşadığı için. Buradan Darth'a güzel bir fitness merkezinden 3 senelik üyelik almak için para toplamak istiyorum. Hepimiz 10 lira 20 lira harçlıklarımızdan bir şeyler ayarlayabilirsek belki bir kaç sene sonra adam gibi bir Darth Vader görebiliriz.

Let The Show Begin

Aslında yazıda çalınan parçaları, enstrümanların güzelliğini, müzisyenlerin yetenek ve deneyimlerini anlatmak isterdim ama müziği ne kadar kelimelere döksek, bunun için saatler, günler, yıllar harcasak da yine de müziği duymak gibisi yok. O yüzden ben buradan sizlere adamların web sitesine gidip oradaki videoları izlemenizi tavsiye ediyorum. Konser, dördüncü filmden başladı, beş ve altıncı filmlerdeki parçalarla devam etti, tabii bu arada arka planda da devasa bir LED ekran eşliğinde hem görsel hem işitsel, inanılmaz bir gösteri sundu bizlere. Tabi sonrasında da ilk üç filmden sahneler eşliğinde parçalar devam etti. Şu anda bir yandan kamerama çektiğim görüntüleri izliyorum da canım inanılmaz bir şekilde tekrardan gitmek istiyor. Özellikle adamların canlı canlı Imperial March çalmaya başladıkları anı hatırlıyorum. Vücudumda diken diken olmayan tüy veya kıl kalmadı. Hayatta gördüğüm ve dinlediğim en muhteşem şeylerden biriydi. Gözümün önünde o dev orkestranın kanlı canlı o muhteşem eseri seslendirmesini gerçekten hayatımın sonuna kadar unutamayacağım. Konser yaklaşık iki saat sürdü ancak Hz. Einstein'ın görecelik kavramı misali sanki beş dakikada bitti gitti. Yani o kadar hoştu ki zamanın nasıl geçtiğini anlamadım. Tabi her konserde bir "Encore" olayı olur, bu konserde de çalınan parçalar bitti, herkes selam verdi, yaklaşık beş dekika boyunca ayakta alkışlandı, ışıklar söndü ve "bitme numarası" yapıldı. Tam o sırada gösteriyi canlı olarak sunan, C-3PO'nun içindeki amcamız Anthony Daniels geri geldi ve "bir tane daha istiyor musunuz?" dedi... Kalabalık sanki bir Metallica konserinde James Hetfield geri gelip "bir şarkıya daha enerjiniz var mııı?" demiş gibi coştu... Evet, o an istediğim oldu ve adamlar bir kere daha Imperial March'ı çaldılar. Yani ikinci kere nirvanaya vardım. Çok memnun kaldım, ne kadar beğendiğimi kelimelere dökmekte zorluk çekiyorum. Tek kelime ile filmin adına ve şanına yakışan muhteşem bir gösteri idi. İcat eden George'un, besteleyen John'ın, çalan onlarca müzisyenin ellerine beyinlerine sağlık. Biletler 75 dolar idi ancak 200-300 dolar bile olsa verilirdi doğrusu.

Han Shot First Ulan

Evet hacı, Han shot first, bana kelek yapmayın. Eheuheuhe.

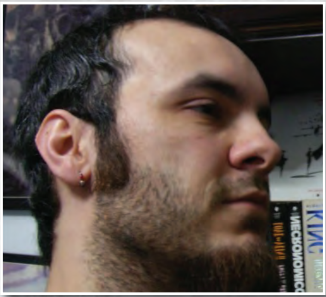
Hayatımız Star Wars'la Geçti

Konser gözlemlerim bir yana her ne kadar fazla yerim kalmasa da Star Wars'dan çok kısa bir şekilde genel olarak bahsetmek istiyorum. 7-8-9 ve 10 yaşlarımda hafta sonları her Cuma okuldan çıktıktan sonra annem beni anneanneme kalmaya götürürdü. Her Cuma anneannemde kalırdım, anneannemi çok severdim, her Cuma akşamı saat 6 gibi de anneanneme gelmeden evvel Gazi Osman Paşa'daki oyuncakçıdan (adı Seo oyuncak mıydı neydi) mutlaka ama mutlaka bir tane Star Wars action figürü alırdı annem bana. Ama bu neredeyse bir kural haline gelmişti. O kadar çok Star Wars oyuncağım vardı ki çocukken... Halbuki filmleri bile izlememiştim henüz. Tabi sonrasında büyüdüm ve de filmleri bayıla bayıla izledim. Şahsen en sevdiğim filmler Episode 3, Episode 5 ve Episode 6'dır. En sevdiğim karakter ise sadece Star Wars dünyasının değil bence sinema dünyasının en muhteşen karakterlerinden biri olan Darth Vader'dır. Zannetmiyorum ki bundan sonra Darth Vader kadar klasik bir vatandaş piyasaya çıksın. Bak mesela oyun dünyasında da benzer bir sevgi ve hayranlığı Kratos'a karşı duyarım. Neyse, son olarak Miami'de Star Wars 3'ün premiere'ine gittiğimizde başımdan geçen bir olayı anlatmak isterim.

Miami'deki Star Wars Premier'i

O zamanki CD Oyun ekibinden arkadaşlarım, benden 10 kat daha fazla Star Wars manyağı olan hacım Tolga, aynı derece Cüneyt Arkın hayranı olan Tehey Yavrum Tehey Ahmet ve de Yalın abi ile filme girmiştik. Tabi Tolga ile bende inanılmaz bir heyecan, sonuçta Anakin'in nasıl kostüme girdiğini görecektik. Neyse film bitti, hepimiz eğlendik, gaza geldik falan. Sonrasında Tehey Yavrum Tehey Ahmet'ten Tolga ile beni bitiren, resmen sülfürik aside düşmüş bir oyun hamuru gibi eriten o bomba laf geldi... "Ya beyler bu filmin dördüncüsü çekilirse muhteşem olur, ben bir sonraki filmde ne olacağını çok merak ediyorum, inşallah yakında çekerler" demez mi bizim tehey. Ulan o kadar yarıldık ki üzerinden kaç sene geçmesine rağmen hala hatırlar gülerim... Tabi Yalın abi'den de başka bir klasik bomba geldi, onun bombası ve gözlemi ise "ya çocuklar ben bu filmde bir hata keşfettim, salak adamların gözünden kaçmış... Bütün uzay gemileri yıldızların önünden geçiyor, hiç biri arkasından geçmiyor..." dedi Yalın abi de... Hala Tolga ile oturur düşünürüz yıldızın arkasından geçen uzay gemisi nasıl gözükecek diye. Belki de Death Star'dan bahsetmiştir, ya da bütün gemilerin Death Star kadar büyük olmasını gönlünden geçirmiştir ama zannetmiyorum... :)

Hayatımız güzel anılarla geçti, bu yazı da artık burada son buluyor. Sonuç olarak eğer Star Wars filmlerini hiç izlemediyseniz yarından tezi yok hemen dördüncü filmden başlayarak seriyi izlemenizi tavsiye ediyorum. Sonrasında da artık YouTube falan yardımı ile bu filarmoni orkestrasının inanılmaz gösterisine şahit olmanızı tavsie ediyorum. Bu adamlar bizim kendi ülkemize gelirler mi bilmiyorum ama gelirlerse kesinlikle kaçırılmaması gereken bir gösteri olduğunu hatırlatıyorum. Darth Vader tarafından kutsanmama ve de Dark Side'da olmama rağmen buradan klişe de olsa geyik de olsa "güç sizinle olsun" deyip, hepinize bir evren dolusu sevgiler sunuyorum.



HAYALET GEMİ

Eser Güven
eser@oyungezer.com.tr

Yemezsen onlara benzeyemezsin

"Ben asla onlar gibi olamayacağım" diye düşündü yemeğinden bir ısırık daha alırken. Çirkindi. Hem de öyle böyle değil, çok çirkindi. Tam anlamıyla bir hilkat garibesiydi. Gözlerinin arasında koskocaman bir boşluk vardı, burnu yamuktu, ağzı olması gerekenden çok daha büyüktü. Çenesi hem uzun, hem şekilsizdi. Gün geçtikçe daha da şişmanlıyor, vücudunda garip garip çıkıntılar ortaya çıkıyordu. Çirkin olduğunu bilmek için aynaya bakmasına bile gerek yoktu, insanların onu gördükleri an yüzlerinin aldığı tiksinti ifadesi, neye benzediğini çok iyi anlatıyordu açıkçası. Buna rağmen aynaya bakmayı severdi. Annesi onlara benzemesi için bolca yemesi gerektiğini söylemişti. Yedikçe aynaya bakıyor, değişmeye başlayıp başlamadığını görmek için her yerini didik didik inceliyordu. Şimdiye kadar bir fark görememek umudunu azaltmaya başlamıştı ama vazgeçmemeliydi. Ölene kadar böyle çirkin kalamazdı, kalmamalıydı.

Avucunu sinir ve hayal kırıklığıyla karışık bir tepkiyle suya vurdu. Sudan çıkan sesi bir anda ne düşündüğünü unutturmuştu. O kadar çok seviyordu ki suyu, suyun içinde olmayı. Kendini tamamen huzurlu hissettiği tek yer burasıydı; o çok sevdiği küveti. Burada ona kimse karışamıyordu, suda yansıyan aksi bile gözüne o kadar çirkin gelmiyordu. Suyun ufak dalgalanmaları vücudundaki yamuklukların olduğundan daha biçimsiz görünmesini sağlıyordu belki de. Elini bir kez daha suya vurdu, birkaç damla su burnuna kaçınca neşeyle kıkırdadı. Ardından suyun üzerinde yüzen yemek parçaları çarptı gözüne. "Evet" dedi kendi kendine, "vazgeçmemeliyim, annem onlara benzemem için daha çok yemem gerektiğini söyledi. Ne kadar tok olsam da yemeliyim, güzelleşmeliyim, ben de onlardan biri olmalıyım".

Yeniden annesini ne kadar çok sevdiğini düşündü. Babasını hiç tanımamıştı, kim olduğuna dair en ufak bir fikri bile yoktu. Kız kardeşi fiziksel olarak ona hiç benzemiyordu, tamamen normal biriydi; hatta standartların üzerinde bir güzelliği vardı. Ama neredeyse her gün odasında ağlıyor, annesine artık buna bir son vermesini söyleyip duruyordu. Neden bahsediyordu acaba? "Belki de kardeşim benim normalleşmemi istemiyordur" diye düşündü. Ama niye öyle olsundu ki, o kardeşini hiç kıskanmıyordu. Hatta kardeşi onun ulaşmak istediği hedefti, normalleşince o da bu kadar güzel olmak istiyordu. Kardeşi ağladıkça o da burada üzülüyor, nedenini anlamaya çalışıyor, ancak aklına da hiçbir şey gelmiyordu. Annesi ikisi arasında hiç ayrım yapmazdı; kendisine de, kardeşine de eşit ilgi göstermeye çalışırdı. Ama her şeyden de önemlisi, annesi onu normal biriymiş gibi seviyordu. Ona bakarken gözlerinin içi gülüyor, tiksinmiyordu. Her gün ona yemek yetiştirmek için kim bilir ne sıkıntılar çekiyordu ama şimdiye kadar bundan ne şikayet etmiş, ne de onu bir gün bile aç bırakmıştı. "Her şey senin normal olman için" diyordu annesi. "Normal olman için ne gerekiyorsa yaparım benim küçük bebeğim. Ama sen de üzerine düşeni yapmalısın, yemeğini hiç aksatmadan yemelisin, tadı ne kadar kötü olsa bile buna katlanmalısın". E o da katlanıyordu işte her gün; küvetin içinde, etrafı sularla çevrili olarak yiyordu yemeğini. Katlanıyordu katlanmasına ama o gün ümitsizliğe kapılmıştı; hâlâ çirkindi, hem de çok çirkin.

"Ben asla onlar gibi olamayacağım" diye bağırarak ellerini bir kez daha sertçe suya vurdu. Kırmızı sular banyonun her tarafına sıçramıştı. Hıçkırarak ağlamaya başladı. Kafası karmakarışıktı, yemeye devam etmek ve etmemek arasında gidip geliyordu. Ama bunca yıldan sonra pes edemezdi. Annesinin bütün çabalarını boşa çıkarmak istemiyordu, ona layık güzellikte bir evlat olmalıydı. Gözlerini kapattı ve elindeki kopuk bacaktan bir ısırık daha aldı.

***

Hazır geçen ay İçimizdekiler Dışımızdakiler köşesinde Clive Barker ve Necronomicon'dan bahsetmişim, içim böyle bir korku coşkusuyla dolmuş, e sayfanın ismi de hayaletli olunca böyle içime ürpertiyle karışık tuhaf bir esinlenme geldi: 'O zaman ilk öykümü yazayım bari' dedim. Zaten sanırım benden çıkabilecek ilk ve tek öykü de bu olurdu, afiyet olsun efendim :)



Korkutucu sulara giriyor gemi bu ay, karanlık saatlerde ve Eser'in kelimelerindeyiz...



HAD SAFHADA

Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

Format Beyin:

Çok stresli bir adam psikologa gitmiş. "Doktor bey, şirketimde vazgeçilmez bir elemanım" demiş, "çok hürmet gören bir konumdayım, çok da iyi bir maaş alıyorum. Hak ediyorum da, çok çalışıyorum çünkü. Ama günler yetmiyor. Yaptığım işlerin en iyi şekilde yapılması gerekiyor ve bunun için mutlaka benim yapmam gerekiyor. Benden başkasının bu işleri yapabilmesinin mümkün olmadığını biliyorum. Bu da beni strese sokuyor."
"Anladım" demiş psikolog, "size bir reçete yazıyorum. Bunu bir ay boyunca uygulayın, sonra tekrar konuşalım."
Reçeteyi alan adam tam teşekkür edip çıkacakken ne yazdığını okumuş: Her gün evinize en yakın mezarlıkta 10 dakika yürüyüş yapacaksınız.
Adam şaşırmış. "Yürüyüş yapmayı anladım da, neden mezarlık? Daha iç açıcı bir yerde olmaz mı?"
"Olmaz" demiş doktor. "Orada para ve kariyer elde etmek için hayatını ve sağlığını harcamış, daha sonra da kazandığı parayı ve gücü, kaybettiği hayatını ve sağlığını geri kazanmak için harcayıp sıfır noktasına geri dönmüş olanlarla konuşmanızı istiyorum. Bir ay bunu yaptıktan sonra geri gelin, tekrar konuşalım."

***

Kimimiz kariyer delisiyiz, kimimiz ilgi manyağı. Ve bu açıdan bakarsanız, aslında her insan madde bağımlısı. Bağımlılık yapan maddelerin yaptığı da, beyne belli hormonları salgılatmak değil mi? Yani aslında hormonların bağımlısıyız. Ve bu şekilde, uzun süre içinde bulunduğumuz hemen her ruh halinin salgılattığı hormonlar da bağımlılık yaratır.

Etrafınızdaki insanları gözlerseniz bunu çok net görebilirsiniz. En basitinden "adrenalin bağımlısı" dediğimiz insanlar var değil mi? Ama daha naif duygular da insanı bağımlı kılar. Bunu hem olumlu, hem de olumsuz anlamda görebilirsiniz. Daima güler yüzlü olan insanlar, asabiyet küpü olanlar, anlaşması kolay olanlar, uzlaşmamak için bin dereden su getirenler... Endişelenmeden duramayanlar, hiçbir şeyi sallamayanlar… İçinde bulundukları durum değişse de bu hallerini korurlar, çünkü önce beyin, sonra da vücut buna programlanır. Ve giderek ruh halleri insanın kendi iç dünyasını aşıp dışarıdan hissedilir hale gelir. Bazı insanlar vardır, yanına 10 metreden fazla yaklaştığınızda tüm enerjinizin emildiğini hissedersiniz. Negatif enerji pili gibidir bu tipler. Bazılarıyla da tam tersine vakit geçirmekten kendinizi alamazsınız, iki gün görüşmeseniz özler, telefona sarılırsınız.

Kimisi vardır, hayata tutunmak için kendine bir düşman, bir "öteki" bulmalıdır. Aksi takdirde kendisini dünyada konumlandıramaz, bir çapa gibidir aslında o düşman onun için. O olmazsa, sürüklenmeye başladığı için bulduğu ilk kayalığa atar çapayı, yeni bir düşman beller kendisine. Yalnız kurtlardır bunlar, kalabalığa gelemezler. Kalabalıklar da onlara gelmez. Kimisi de herkesi sever, daima mutludur. Bu insanlardan fışkıran pozitifliğin etrafını yeşerttiğini görebilirsiniz. Kendileri öyle kariyer hesaplarına, paraya pula pek yüz vermezler. İhtiyaçları yoktur buna. En ufak bir şeyden mutluluk çıkartabilirler. Ama maalesef bu negatif ruh halleri baskındır, çünkü dış tetikleyiciler olsun olmasın, negatif düşünce kullanılmayan, boş bırakılmış beyinde kendiliğinden başlayıp tüm vücudu esir alır.

Peki, dış uyarıcılara karşı kendimizi korumak nispeten kolayken, insanın bu dünyada tutunmasını sağlayan böylesine temel bir sistemi nasıl kontrol altına alacağız? Öncelikle şunu söyleyeyim, bu hiç kolay değil. Hatta hiç kimsenin tam anlamıyla kontrol altına alabileceğini söylemeyiz. Ancak şunu bilerek başlayabiliriz: Beynin beden üzerinde çok büyük etkisi, beynin üzerinde ise mana ve olumlu düşüncenin hakimiyeti vardır. Ve bu sadece sizin iç dünyanızla da ilgili değil. Bir şeye inancınız tam, ama gerçekten sarsılmaz bir şekilde tam olduğunda gerçekliği şekillendirmeye başladığına (hem olumlu, hem de olumsuz şekilde) şahsen ben düzinelerce kez şahit oldum.
Benim değiştirmeye çalıştığım bir kötü yanım var: Hayatımdaki her şeyi, her detayı yüzde 100 kontrol altında tutmak zorunda hissederim kendimi. Daima. Bu yüzden de sonucu belirsiz bir işe kalkışırken, onunla ilgili olabilecek tüm olumsuz sonuçları önceden düşünüp hepsine bir çözümü önceden hazırlamak zorunda hissederim. Asla bilerek hata yapmamalıyımdır. Takdir edersiniz ki bu düşünce şekli, sürekli bir endişe hali de doğuruyor. Bu endişe halini sadece çok yakınımdakiler bilir. Aynı anda düzinelerce işin sebep-sonuç ilişkilerinde olabilecek tüm olumsuz sonuçları düşünürken, bir de gözden kaçırdığım olaylar nedeniyle bir şeyler ters giderse, içimde hapsettiğim o endişe küresi büyümeye başlar. Ve artık o noktada etrafımdakiler de bunu hissetmeye başlar. Nabız gibi dışarıya doğru atmaya başladığı bu durumlarda, aynı odada çalıştığımız Serpil, Damla, Tuğbek ve Kaan birkaç kez "abi sen bir git sakinleş gel" demişlerdir.

Bu şablonu kullana kullana artık sorun edecek önemli bir konu kalmadığında beynimin tutup en ufak sorunları, onlar da yoksa, olmayan sorunları düşünülecek birer problem olarak algılamaya başladığını fark ettim. Arabadan bir tıkırtı mı geliyor? Kesin diferansiyel dağıldı veya motorda bir sorun var. 5 yıl sonra basılı yayınlar iyice güçsüzleşirse ve dağıtım şirketimiz kapanırsa? İçeriği kağıt haricinde okuyuculara ulaştırmanın en iyi yolu hangisi?

Gördüğünüz gibi, insanı sorunlara hazırlaması gerekirken delirtici bir durum haline gelebilen bir şablon bu. Allah'tan kontrol altına almanın yolunu buldum: Farkında olmak. Ne zaman endişeli hissetsem, kendime soruyorum: Gerçekten sorun edilecek, çözümsüz bir şey mi bu? Hayır mı? O zaman boşuna endişeleniyorsun…

Tabii insanın kendi zihnini bu şekilde ikna etmesi pek kolay olmuyor. Bu noktada da tedavinin ikinci kısmı geliyor: Yorucu, fiziksel bir aktivite ve akabinde 1-2 saatlik uyku… İyice terlediğiniz bir spor aktivitesi endorfin salgılatarak gereksiz endişenin yarattığı etkiyi siliyor, uyurken de artık beyin nasıl yeniden yazılıyorsa, uyandığımda mis gibi oluyorum.

Emin olun sigarayı vs. bırakmak çok ama çok kolay. Ben 7 yıl önce "içmiyorum artık" dedim ve bıraktım. Gerçekten isterseniz kendi içinizdeki olumsuzlukları da değiştirebilirsiniz. Bunun için beynin beden üstünde yüzde 100 değiştirici etkisi olduğuna, sonra da ruhun beyin üzerindeki etkisine inanmanız lazım.

Ne zaman endişeli hissetsem, kendime soruyorum: Gerçekten sorun edilecek, çözümsüz bir şey mi bu?





CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Son

Tesadüf olmamalı her şey. Ve kimi şeyler gerçekten kaderin zincirinden kurtulmalı. Bilimin ve dinin ötesinde doğmalı bir çocuk. Ne yaradılış üflenmiş ruhuna ne de doktorlar açıklayabilir varlığını. Bir gün öylece belirivermeli yüzümüze çarpan bir gerçek, ruhumuzu karıştıran bir sonuç olarak. Ne metafizik ne de matematik bir cevabı olmalı varlığının.

Benim saymadığım yıllar boyunca avuçlarımın içinde hissettim ellerini. Hep dönüp şöyle bir kıstım gözlerimi ve kestirmeye çalıştım beraberliğimizin şeceresini ve bir rakam döküldü dudaklarımdan. Asla güvenemedim ben o rakama, gerçek oluşuna, kesinliğine, unutulmuşlarının yitirilmişliğine, sırtımın yaslanabilirliğine. Sen bazen kaçsam da, senden uzak dursam da biliyordun asla terk edemeyeceğimi. Ve ben biliyordum sensiz yapamayacağımı. Birlikte kurguladığımız yüzlerce Cesur Yeni Dünyalar'da ve hüzün, acı, hiddet, şaşkınlık, tiksinti, şehvet, nefret, aşk duyduğumuz dünyamıza bakarken, adım adım cesur ve yeniye doğru acı kayışını görerek birlikte, hiç ayrılmayacağız dedik. Hiç korkmuş muydun beni ve bu sahip olduğumuzu yitirmekten bugünden önce acaba.

Coşkuyla toplanacaktır birileri çocuğun başında ve bağıracaklardır "mucize" diye. Davut, Musa, İsa, Muhammed döndü diye haykıracaklardır. Ama reddedecektir mutlaka çocuk, onda olmayan kutsal müjdeleri. Ve ona bakıp ciltler dolusu analitik gerçek geveleyecektir diğerleri. Büyük duvarlara yansıtılmış sahte resimleri gösterip "işte" diyeceklerdir, "onun varlık sebebi". Ve bir bakacaklar ağlıyor yeni doğan cehaletlerinin sonsuzluğu karşısında. Bu dünya üzerindeki hiçbir ademoğlunun bilgeliği yetmeyecektir onun göz yaşlarını teselli etmeye.

Tüketmişliğin, tüketilmişliğin, tükenmişliğin huzuruna sığınmak en iyisi. Arkandan ağlamamanın, günler sonra acının verdiği pişmanlıkla kollarına atılmamanın tek yolu bu. Ancak böyle var olabilir, ancak böyle dünyaya gerçekten yeni gözlerle bakabilir ben. Sanırım güzelliğinden ve güzelliğimizden bahsetmek için en güzel gün. Aksi, kaybedişin anlamını yitirmek olur. Her seferinde başka bir bedene bürünmüş gözlerine bakmanın hissettirdiklerini. Sana her yazışımda bir dost olarak karşıma oturtup seni, gözlerinin, o güzel gözlerinin içine bakarak yazdım çünkü ben. Her yazışım bir sohbetti sadece ve her seferinde seni hissettim. O yüzden bahsedebiliyorum ya bu kadar çok "bizden"… kalemi tutan elimin, düşünceyi tuşlayan parmaklarımın hep senin de dokunuşunu hissetmesinden.

Doğumunun coşkusu geçecek elbet tüm kafa karışıklıkları içinde ve durumun eyleme olan üstünlüğü su yüzüne çıkacak. Ve varlığı sorgulanmaya başladığında çocuğun, coşkunun yerini korku alacak. Tüm güce tapanlar varlığının onlara hiçbir faydası olmadığı kafalarına dank edince nefret edecekler ondan. Onun, temsil etmeyi reddettiği her şeye sirayet edeceğini fısıldaşacaklar aralarında, zehir diyecekler, irin, ateş, şeytan, saf kötülük, düzmece. Onun güzelliğinin, doğumunda her şeyin nasıl da parladığının bir önemi olmayacak. O kadar az kişiyi ısıtacak ki ışığı, ne anlamaya vakitleri olacak gerçekten ne de korumaya.

Hiçbir terk ediş ve terk ediliş ağlamaklı bir hüzün yumağı olmadı benim için. Bugüne dek neyi bırakmışsam hayatımın gerisinde hep umudu çağrıştırmıştır bana, yaşanacak yeni ve daha güzel şeylerin heyecanını. O yüzden çok acı verse de sonra, çok ezse de içimi, o ayrılık anlarında ışık doldurmuştur dört bir yanımı, parıl parıl parlamıştır her ne idiyse o terk ettiğim gözlerimin önünde. Şimdi de öyle… Şu an her şey olması gerektiği gibi, her şey mükemmel ve tüm yaşanmışlıklarımız parlıyor gözlerimin önünde.

Ve kader günü gelecektir elbet. Güce tapanların sinsi gözlerinde harekete geçmenin zamanıdır. Alırlar çocuğu, az sayıdaki seveninin kollarından ve onun gidişiyle birlikte cılız ışığı hissedilmez olur onu azıcık olsun görebilmiş olanlar için bile ve son temiz ruhu da karanlık kaplar. Meşaleler yakılır, küçük beden eller üzerinde taşınır, marşlar, sloganlar, dualar ve bin türlü tanrının, tanrılaştırılmışın adını haykırışlar içinde. Büyük bir mabedin büyük bir kapısının önüne gelirler. Kapının sol yanını Karl, sağ yanını Niccolo açar sertçe ve dört büyük Darwinistin kollarında girer küçük bedeni içeri. Artlarında sayısız dinlerin ve felsefelerin rahipleri. Bir tek inançlılar karşı çıkar küçük bedenin son yolculuğuna, "o küfrü sokmayın kutsal yuvamıza" diye haykırırlar. Durdurmak için çabalarlar, bir meşale bir hahamın eteğini tutuşturur ve akmaya başlar kan. Dışarıda feryatlar, hızla kapanır kapılar.

Artık sensizliği düşünmüyorum ve senin adına bensizliği. Artık huzur var sadece ve gözlerinin güzelliği. Gökyüzüne bakıyor o gözler ve içlerinde umut var, ışık var. Sarıl o ışığa, o umuda ve sen istediğin sürece güzelliğin de, gerçeğin de seni terk etmeyeceğini unutma.

Küçük beden yavaşça ilerler birbirine karışan sayısız dildeki duaların fısıltılarında. Bir Buddha elindeki çarmıhı diker tam orta yere. Kalabalıktan sıyrılan bir cüppeli sarılır boğazına ve bir diğeri türlü taşlarla süslenmiş altın bir hançeri saplar Buddha'nın yüreğine. Kan ve feryat yayılmaya başlar içeride, karmaşa içinde bir sokak serserisi kapar yeni doğanı ve çarmıhın önüne kadar getirir. Sol eline bir asker çakar çiviyi, sağ eline bir polis, bir ayağına bir öğretmen ve bir diğerine bir doktor. Meşaleler çarpıştıkça alevler sıçrar, sarmaya başlar içerisini, silah sesleri sarar mabedin çevresini, uzaklardan topların sesleri gelir ve göğü yaran uçakların. Alev, duman ve kan sardıkça gerildiği çarmıhta ölüşünü izlerler bir yandan, sonunda kim bilir hangi devletin başı dayanamaz, "Yeter getirdiğin acılar, ey uğursuz şey, git" diye haykırarak saplar uzun bir mızrağı tam kalbine. Ve ateşle kanın karışan kokusu dayanılmaz hale gelirken, duman nefesi yenerken, uğursuzun ölümüyle coşar tüm güce tapanlar. Can çıkarken alevler sarar küçük bedeni ve o alevlerin içinde yanmış küçük bir ceset yerine birbirine sarılmış bir çift gök mavisi figür belirir, bir erkek ve kadın. Tek bir beden olmacasına sarılmış, maviliğinin sonsuzluğu dışında hiçbir detayı olmayan iki beden. O zaman anlarlar işte ne uğursuzluk olduğunu ne de küfür bu doğumun ve sadece sevmekten geldiğini, hiçbir güce tapanın asla sahip olamayacağı. Birbirine sarılmış bedenlerin maviliği her yeri kaplar, tapınak kaybolur, güce tapanlar kaybolur, dışarısı ve şehir, birbirine sarılmış bedenler. Sadece gökyüzü kalır geriye.

Bu gidişin asla bir geri dönüşü olamaz. Bu son Cesur Yeni Dünya ve bu satırların yazarı öldü. Şimdi bambaşka bir doğumun aydınlığı var içimde ve ben tüm günahlarımla yüzleştim. O doğan çocuk benim.





RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk

serpil@oyungezer.com.tr

Bir sayfalık parantez

Sizden kendimi sakınmak için buradayım. Bir şeyler söylerken aslolanı gizlemek, göremeyeceğiniz yan yollardan yürüyerek az çok tanıdık bulacağınız bir varış noktasına ulaşmak, bununla yetinmenizi sağlamak ve evet aslında kendimi olabildiğince gizlemek için yazıyorum. Belki birkaç güzel cümle veriyorum size ama o cümlelerin içini dolduran hikâyemi sakınıyorum. Belki kendi hikâyenizde işinize yarıyordur o cümleler, bilmiyorum, sadece umuyorum. Ama işte söylüyorum; ben bu satırların çoğunda kendimi susuyorum ve biliyorum ki bunu çok uzun zamandır yapıyorum.

Fakat bazı okurlar var ki onlardan kaçamıyorum. *"Anlamak isteyenler"*den ve *"anlamak için sebebi olanlar"*dan kurtuluş yok mesela. Onlar görüyor her şeyi, üstüne görünmezlik pelerini de giysen onlar seni yakandaki kırmızı karanfilden tanıyor, sanki öyle bir şey varmış gibi. Bu fikir hoşuna gidiyor, *anlamak isteyenlere* ve *sebebi olanlara* kızamıyorsun her şeyi ortaya döktükleri, seni olduğun gibi gördükleri için. Çünkü evet, sen de kendini yakanda bir kırmızı karanfille hayal ediyorsun bazen, keşke o kadar güzel olsa diyorsun dediklerim... Gri taşları kırmızı çiçeklere çevirebilen bir okurdan saklanmak ne kelime, bilakis sarılmak istiyorsun ona, içindeki ağırlıklardan seni kurtarabilecek bir tek o var çünkü.

Yapabileceğim en büyük kötülük olurdu, anladığınız gibi olmaya çalışmak, aramızdaki ilişkiyi bozmak.



Big Alice - Regina Noakes

Bir de *"anlamaktan başka çaresi olmayanlar"* var, onları herkesten çok tanıyorum, beni herkesten çok onlar tanıyor... Bu sayfada yazanları anlamaktan başka çareleri yok, çünkü onlar bu cümlelerin içinde yaşıyorlar, rüyasını görüyorlar, ayakkabılarında bir çakıl taşı gibi gezdiriyorlar, attıkları her adımda kendilerine batıyorlar, bu cümlelerden kaçamıyorlar. Onlar da benim kadar suskun, bu cümlelerden alabilecek hiçbir şeyleri yok, karşılığında bana verebilecek tek kelimeleri olamaz, ben yazarken neysem onlar da okurken o. Uzak evlerimizde, aynı soğukluktaki odalarımızda, boğazımızda aynı düğümlerle, gözlerimize dolan, masaya dökülen aynı sözcüklerle... Ne konuşabiliriz ki sizinle? Bu sayfayı ben değil de siz yazıyor olsaydınız uzatmazdım elimi, "bak benim de gözlerim doluyor" demezdim, ne rüyalarımı anlatırdım ne de ayakkabımdaki çakılı çıkartıp gönderirdim. Aynılarının sizde de olduğunu biliyorken bunun bir anlamı olmazdı, beni hissettiğinizi bilirken buna gerek duymazdım. Ama çaresiz, sizi anlardım. Hikâyenizi görür, içinizdekileri içimde hisseder, uzak odamda sizin hikâyenizin içinde yaşamaya devam ederdim. En iyi ihtimalle, büyük bir tesadüf sonucu belki yollarımız karşılaşırdı bir gün, sizin için yapabileceğim en iyi şey masanıza dağılmış o ıslak sözcükleri sıraya koymak olurdu, benim için sizin "en iyi ihtimalle" yapabileceğinizin aynısı...

Ve *"asla tam olarak anlamayacak olanlar"*... Ben sadece sizin için yazıyorum. Burada olduğunuzu bildiğim için sessizlikle anlaşmak yerine, çarpıtılmış hikâyelerle ve daima saklanarak anlatıyorum gördüklerimi. Beni anlamadığınız için bu kadar rahatım. Çünkü asla bulamazsınız geçtiğim yolları, sokakta gördüğüm ışıklar sizin için kapalı, beni ürperten rüzgârlar sizin teninize dokunmadan geçiyor, sizin en sevdiğiniz kelimeler benim hiç duymadıklarım. "Belki bir gün anlarsınız" diye ummuyorum, bu yabancılığımızdan şikâyetçi değilim, bütün doğallığıyla kabul ediyorum. Yapabileceğim en büyük kötülük olurdu, anladığınız gibi olmaya çalışmak, aramızdaki ilişkiyi bozmak. Çünkü diğer anlamıyla söylendiğinde, aslında hiç yabancı değiliz birbirimize. Her gece pencerenizin önünden geçen gürültülü çöp kamyonunu sürüyor olabilirim mesela; çıkarttığım sesleri duyarsınız, beni fark etmemeniz mümkün değildir, belki biraz rahatsız ediciyimdir ama bensiz de olmaz, bir parçası sizin de olsa taşıdığım yüke yakından bakmak asla ilginizi çekmez. Ben de sizi en çok (belki de sadece) tükettiklerinizden, buruşturup attıklarınızdan, kurtulmaya çalıştıklarınızdan tanırım. Aramızdaki bağı bundan daha güçlü kılmak için bir şeyler aramayız, denemeyiz. Siz benim gürültüme katlanırsınız, ben sizi işi bitmiş, anlamı kalmamış anılarınızla kabul ederim. Ve her gece, kırık döküklerinizi toplayarak pencerenizin önünden geçmeye devam ederim.

***

Bu sayfaya birkaç aydır yazmıyordum. Büyük bir düzensizlik içinde, artık ne zaman ortaya çıkacağı belli olmayan, varlığı bile şaibeli hale gelen bir sayfaya dönüştü Rüya Tamirleri, öyle de kalacak sanırım. Ama oturup da şu üstteki satırları yazdıktan sonra içim biraz daha rahat. Çünkü bu sayfanın tek yapabildiğinin tamiri imkânsız rüyalar üretmek olduğunu, bazen de hazırdaki kırık rüyalara geri vermemek üzere el koyduğunu ve bu garipliğin "her ay" gibi sabit bir düzende gitmesinin pek de mümkün olamayacağını görüyorum. Ayrıca sayfanın okurlarını cesaretlendirmek istiyorum; siz de benim kadar ustasınız kırık rüyalar konusunda, farkında mısınız bunun? Kendi başınıza da parçalayabilirsiniz, saklayabilirsiniz ya da çöp kamyonunun sesini duyduğunuzda kapının önüne çıkartabilirsiniz kurduklarınızı, ben geçerken alırım.

Posta İdaresi

“İnsanın yaşadığı coğrafya ile arasında oluşan bu sevgi-nefret ilişkisi acaba dünyanın başka bir kentinde mümkün müdür?”

Karlar altındaki bir İstanbul'dan yazıyorum bu satırları. Her zamanki gibi klavyeden bir Word dokümanına değil, yatağıma uzanmış halde, elimde bir kurşunkalem, günlüğüme yazıyorum. Lise yıllarına dair garip rüyalardan uyanalı yarım saat ya oldu ya olmadı; sevdiğim bir insanı tekerlekli sandalyede görmenin şokunu henüz atlatamadım. Sanki yeterince soğuk değilmiş gibi, saatlerdir kesik olan elektrik yüzünden odamın sıcaklığı 54°F'ye kadar düşmüş durumda. Geçtiğimiz ay artık üşümeyi seviyorum demiştim ama böyle yalnız üşünmez ki? Biraz üzerimdeki yorgana, biraz şu dumanı tüten yeşil çay dolu fincana, biraz da elimde tuttuğum, daha doğrusu *tutabildiğim* mektuplara sarılıyorum ısınmak için. Bana kalbiniz kadar temiz bu şehri ayırdığınız için teşekkürler.

OYUNLARI GEZEN VE DOLU DOLU YAŞAYAN İNSANLAR

Medya sektöründeki “bağımsız takım yıldızı”nın içinde ne kadar güzel parladığınızdan veyahut icraatlarınızla biz okurlarınızı ne kadar mutlu ettiğinizden bahsetmek istemiyorum. Son okuduğum sayıda gördüğüm satış rakamlarından sonra sizin de durumun farkında olduğunuzu anlamış bulunuyorum artık. Benim birtakım sorularım olacaktı.

Birtakım sorulara birtakım cevapların verildiği yere hoş geldin Eren. Burada oyunlara, hayata ve evrene dair her şeyin bir cevabı var. Ayrıca yeri gelmişken şunu da yazayım; içerisinde yaşadığımız galaksinin kütlesinin yaklaşık 1.2×10^{42} kg olduğunu biliyor muydunuz? Evet, tam *kırk iki* tane sıfır!

1. Assassin's Creed 2'yi yapan arkadaşların ilk oyunu yaparken akılları neredeydi? Bütün ekibin o dönemde duygusal problemlerini aşamama ihtimali nedir sizce?

Bir de iyi yanından bakalım. İlk oyunu yapan ekibin edindiği deneyimler genetik hafıza yoluyla ikinci oyunu yapanlara aktarılmış, böylelikle AC2 çok daha güzel olmuş.

2. Son okuduğum Left 4 Dead 2 yazınızda vahşet dozajınızı biraz kaçırdığınızı söylemek zorundayım. Biliyorum oyunun kendisi zaten dehşetengiz bir tema üzerinden işliyor. Ama yine de yazdıklarınızın ebeveynler tarafından okunduğunu farz ederek temkinli davranmanızı tercih ederim. Şahsen eşek kadar adam olmama ve etrafımda ebeveyn olmamasına rağmen yine de yazdıklarınızı ülkemizde ikamet eden bir anne-babanın hoş karşılamayacağı şeyler olarak algıladım ve rahatsız oldum. Özgür bir ülkede yaşamıyoruz, gerçi dünyanın herhangi bir ülkesi de hiçbir zaman özgür olamadı. Ama oyun sektörünün daha yeni yeni varlığını duyurmaya başladığı bir yerde bence çok daha dikkatli olmak gerek. Emin olun bizim insanlarımız Amerikalılardan çok daha çabuk ve etkili bir şekilde damgalar oyunları. Umarım anlatabilmişimdir.

Yazının genelindeki vahşet dozajı fazla yüksek değildi aslında, sanırım incelemenin üçüncü sayfasının girişini kastediyorsun. Rahatsızlığını yadırgamıyorum ama kendin de söylemişsin; sebebi yazının içeriği değil, bazı insanların bu içeriği hoş karşılamama ihtimali. Elbette bizim de bağlı kalmaya çalıştığımız bazı ilkeler var, hitap ettiğimiz kitleyi ve çevremizdeki insanların genel düşünce yapısını tanıyoruz. Yine de oyunları olduğundan farklı göstermenin daha büyük bir yanlış olacağına inanıyorum. Left 4 Dead 2 tam da orada anlatıldığı gibi bir oyun ve bir inceleme yazarken saf bilgi vermekle, oyunun iyi ve kötü yanlarını sıralamakla kalmayıp onu oynarken yaşadığımız hissi aktarmaya çalışıyoruz. Temkinli davranmak güzel bir şey ama kullandığımız ifadeleri yumuşatmak adı altında sansürlemek değil.

Bir de tam olarak neden uyduğumuzu en azından kendi adıma bilmediğim ilkeler, kurallar var. Mesela on sekiz yaş sınırına sahip olan şiddet içerikli oyunları inceleyebiliyor, demolarını veya videolarını DVD'mizde verebiliyoruz. Fakat aynı şeyi cinsel içerikli oyunlar için bu kadar rahat yapamıyoruz çünkü insanların kafalarını kopardığımız bir oyun bile tuhaf bir şekilde daha çok kabul görüyor. Diğer yandan zaten piyasada doğru düzgün bir yetişkin oyun yok ki yetişkinden kastım şiddet veya cinsellik değil. Heavy Rain'in başarılı olmasını en çok da bu yüzden istiyorum.

Sanıyorum bu buraya tek seferde sığdıramayacağımız kadar uzun bir konu. Sizce Oyungezer sınırı nereye çekmeli? Eğer söylemek istediğiniz bir şeyler varsa bize yazabilir veya forumlarımızda bizimle tartışabilirsiniz.

3. Bu şehirde yaşamak neden bu kadar zor ve güzel? Aranızda bunun cevabını bilen abla veya abilerimiz var mı? İstanbul'u kastettiğimi biliyorsunuz tabii. İnsanın yaşadığı coğrafya ile arasında oluşan bu sevgi-nefret ilişkisi acaba dünyanın başka bir kentinde mümkün müdür?

Kar, sis ya da geceyle örtündüğü zamanlar haricinde bir türlü sevemedim İstanbul'u. Ne olduğu gibi kabul edebiliyor, ne de değiştirebiliyorum yüzündeki o çirkin ifadeyi. Her bakışımda daha soluk, daha bir gri, her bakışımda içimde bir rahatsızlık. Acaba sorun onda değil de bu gözlerde mi? İstanbul'da yaşamak en çok da bu yüzden zor. Ve güzel, çünkü içinde onu güzel kılan insanlar ve anılar var.

“İki ay sonra Heavy Rain çıkınca keşke mümkün olsa da o eve geri dönüp o çocukla beraber oynasak. Balkon kapısını da açarız, içeri girer yağmur damlaları. Keşke mümkün olsa...”


Gümüş halhalın modası geçti, artık ayağınızda bir AT-AT ile dolaşabilirsiniz!

Bir de Galata Köprüsü'nün Eminönü'ne yakın tarafındaki lahmacuncunun etini kedilerden tahsil ettiğini öğrendim geçenlerde. Her ne kadar şimdiye kadar bana çok lezzetli gelmiş olsa da...

Sana kötü bir haberim var. Artık satanist oldun...

4. Kendimi dinozor olarak addedemem ama uzun zamandır oyun oynuyorum. Fakat açıkçası nasırlaşmış bir PC kullanıcısı olarak, günümüz oyun sektörünün konsollara yönelmiş olması beni cidden

kızdırıyor. Hele Brütal Legend ile ortamlara dönen Tim Abi'nin PC'yi es geçmesi camı çerçeveyi kırma isteği uyandırdı bende. Kalkıp PS3 veya Xbox alacak değilim. Bağnaz bir şekilde o kasaya ve monitöre bağlıyım. Ama art arda çıkan iyi oyunların sadece gamepad ve TV ekranına hapsolduğunu gördükçe içim acıyor. Aranızda yok mu acaba böyle hisseden?

Tim Schafer oyunun konsollar için daha uygun olduğunu söylemiş olsa da, PC'yi es geçen biri varsa Tim'den çok EA olsa gerek. Bir ara oyunun Wii'ye uyarlandığına, sonra da iptal edildiğine dair söylentiler çıkmıştı ki büyük ihtimalle de doğruydu. Fakat konsol sahibi olmayan bir diğer insan olarak PC sürümü için ben henüz ümidimi kesmiş değilim.

5. Damla Abla'nın yazılarını ve köşesini çok seviyorum. Doğrusu dergiyi ilk açtığımda onun sayfalarına atlıyorum hemen. Önerdiği kitapları almaya çalışıyorum fakat müzik konusundaki zevkine çoğu zaman katılmadığımı belirtmek istiyorum buradan. Ama saygılar...

Zevklerimiz her konuda uyuşsaydı hem garip olurdu, hem de çeşitlilik azalırdı zaten. Dergi içinde de bu böyle, her türlü müziğe yakınlık gösteren birileri var. Fakat alternatif ve indie rock bizde ana akım gibi mübarek. Böyle sandalyelerine tünemiş, radyokafa neyin dinleyen insanlar var ofiste. Bir de şarkılara o bet sesleriyle eşlik etmiyorlar mı! Ama saygılar... *(Tünenebildiğim gibi uçabiliyorum da ben bu sandalyeden Eren =) -Serp.)*

6. Derginin son sayfasındaki Ramon (umarım adını yanlış yazmamışımdır) denen eleman nedir ne değildir? Bu çocuğun çektiği eziyetler nereye varacak?

Ramon'un ismini arka arkaya hızlı hızlı söyleyince Eski Mısır'da bir (hatta iki) tanrı oluyormuş. *(Ramon Tamir Atölyesi iki ay önce bitti. Hikâyenin tamamını tek bir sayfada görmek, okumak, daha iyi anlamak isterseniz ramontamiratolyesi.blogspot.com'a uğrayın, dilerseniz Ramon'a ve Mehmet'e bir selam bırakın. -Serp.)*

7. Acaba ne zaman adam gibi bir yapay zekâya sahip bir basketbol oyunu yapılabilecek? 2K10 demeyin sakın, oyunun abecesini bilen herkes için tam bir rezaletti My Player modu. Saçma sapan bir yapay zekâ ve zorluk sistemi, karşı takımda boş şut kaçırmayan veletler, pota altından en basit turnikeyi bile kaçıran takım arkadaşları... Uzayıp gider. Spor oyunlarını yapan bu arkadaşlar iş yapay zekâya geldi mi oturup rakı mı içiyorlar acaba, anlamadım gitti bir türlü...

Sen de bayağı bir doluymuşsun be Eren. Bütün Eren'ler böyle mi oluyor acaba?

Yazmam gerekenden fazlasını yazdığımın farkındayım. Ama zaten samimiyeti yakaladığı yerler sayılıdır insanın. Araç sadece bir klavye ve monitör olsa bile. Özellikle şu içinde bulunduğumuz zamanda bulunması ne zor şeydir samimiyet. Şahsen tanınmasanız da sevildiğinizi ve okunduğunuzu bilin. Saygılarımla...
Eren Cam

Yazmanız gerekenden fazlası, kişisel bir yanılgıdan fazlası değil. Ama çok uzun olunca diğer mektuplara yer açmak için kırpmam gerekiyor ve mektuplarınızı kırpacağıma saçımı kırpmayı tercih ederim.

BİR YILIN ARDINDAN

Bir yıldan sonra tekrar benden size ufak bir mektup değişenler ve değişmeyenler.

Güvenç Terzierol

Mektubun gerçekten bu kadar ufaksa, seni tekrar aramızda görmek güzeldi Güvenç. Değilse, yazmayı unutmuş olabilirsin. Bunu saymayız, yine gel.

READ ME

Öncelikle hepinize iyi çalışmalar. Bundan 5-6 ay kadar önce, uzun yıllar hiç aksatmadan takip ettiğim fakat üniversiteye başlamamla ve oyun oynamak için daha az zaman bulabildiğimi fark etmemle beraber... [**Makas, kırpık, enuma elişi. -Eren**] Çok uzattığımın farkındayım ama geçen ayın temasına uygun olarak nostaljik sorularımı sormadan da yapamam :)

1. FM 2010 incelemesi neden bu kadar gecikti? :) Ayrıca genel olarak bakılınca CM ve FM serilerinin gelişimi sizce tatmin edici mi? Ve tabii ki 3D maç motoru gerekli mi? Bundan da öte kullanışlı mı?

Çalışmadığım yerden sordun :(O yüzden çalışan birine aktarıyorum seni hemen (keşke okulda da böyle yapabilseydik).

> Şimdi çalışan biri olarak FM ve CM serisinin gelişiminin iki cevabı olduğunu söyleyebilirim. FM serisi 2006-2009 arası daimi bir mola içerisindeydi, 2010'da ise mükemmel bir atılım yaptı. 3 boyutlu maç motoru da bunun parçasıydı, zira tam oturtulması ancak 2010'da gerçekleşebildi. CM'yse 2010'a kadar çok gereksiz bir seriydi, ancak verilen bazı kararlarla menajerlik ringindeki üçüncü dövüşçü haline geldi. 3D maç motoruysa gayet kullanışlı ve gerekli, zira her ne kadar menajerlik oyunlarının en büyük zevki dönüp başardıklarımıza bakmak olsa da ikinci en büyük zevki taktiklerimizin sahadaki yansımalarını görmek ve bunu da düğme kadar Messi'ler ancak bir yere kadar sağlayabiliyordu =) ***-Yiğitcan***

2. Benim ortaokul ve lise yıllarımda bu yazarlar bize orijinal oyun almamızı öğütlerlerdi hep. Tabii içimizden "Hadi len. Neyle alıcaz, o kadar para mı var bizde?" tepkileri verirdik. Bugün, geçmişte sevdiğim bazı oyunların yapımcılarının battığını gördükten sonra bu konunun hassasiyetini daha iyi kavrıyorum. E üniversiteye başladıktan bir müddet sonra üç beş kuruş para da görünce FM 2009 benim ilk aldığım orijinal oyun oldu. Ayrıca Türkçe FM kampanyasına imza atmakla beraber, kampanya amacına ulaşamasa da 2010'u da neyse parası verdik aldık :) Bir de eski oyunları uygun fiyata hâlâ bulup almak mümkün oluyor. Böyle fırsatları da kaçırmıyoruz. Sorum şu: Ben küçükken kopya oyunlarda böyle enteresan bir kalite vardı. Oyunlar kutularında satılır, CD'ler üzerlerine asetat kalemleriyle oyun ismi yazılıp zavallı bir görünüm al-

Diyor Ki... Cem Güray

Çok fena korkuyorum bu aralar. Bir hiçliğe doğru koşuyoruz hep beraber. Daha çok match, server, Facebook hesabı, Twitter sayfası, kahve, Logitech kablosuz mouse... Niteliği bırakıp niceliğin tarafına geçeli seneler olmuş. Hayatım monoton olmuş iyice. Her gün aynı okul, aynı giysiler, aynı monitör. Face'de binlerce kişinin izlediği birbirinin aynısı videolar. Niye böyle oldu?
05.01.10 - Laptopun karşısındayım, mendil kutularını yığmışım yanıma acayip burnum akıyor. Mendillerin altında bir dergi. Siyah kapak, ortada kocaman bir 10. Uçmuş bu adamlar. Böyle oyun dergisi kapağı mı olur? Oyun dediğin eğlenceli olur, heyecanlı olur. Kapağa şöyle cıvıl cıvıl resimler koysalardı ya... Geride kalan 10 yılda benim çocukluğum öldü, çoğumuzunki gibi. İçimde sürekli bir huzursuzluk, sanki o çocuk beni Ankara'daki o güzel evde hâlâ bekliyor. İki ay sonra Heavy Rain çıkınca keşke mümkün olsa da o eve geri dönüp o çocukla beraber oynasak. Balkon kapısını da açarız, içeri girer yağmur damlaları. Keşke mümkün olsa...

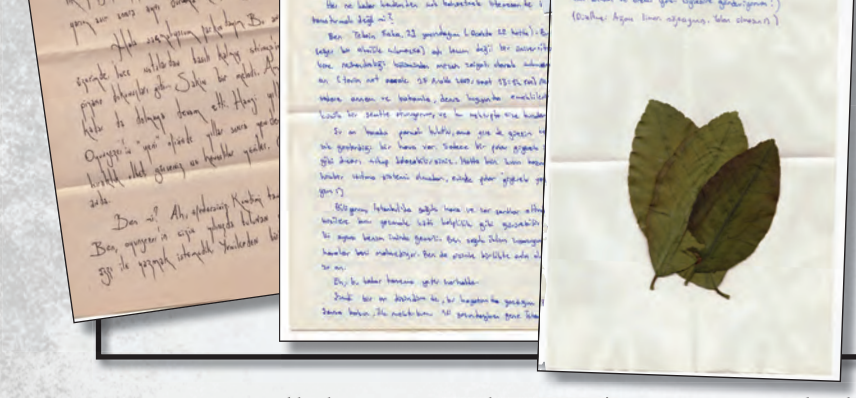


Bazen sadece dürüst olmak gerek.




Metin2 yasaklanacak ve bundan sonra bütün internet kafelerde Hello Kitty Online oynatılacakmış. =(^.^)=





75 kuruşa mutluluk...

Ofise neredeyse her gidişimde bir sigara kokusu ve dört saatlik yolun yorgunluğu çöker üstüme, ama moralim bozuksa da bir şekilde yerine getirir hep bu yolculuk. Bu ay o morali getiren mektuplar oldu, hem de üç tane. Aralık ayında verdiğimiz zahmete *katlanan* üç kişi. "Güneşin üşüdüğü yer" Ardahan'dan yazan Jandarma Er Bora Küçüközel, bize gelecekten bir mektup gönderen Ömer Yolal ve mektubuna üç adet limon ağacı yaprağı iliştiren Teksin Saka, sağ olun. Paranın satın alamayacağı "hediye"leriniz bu ay içerisinde elinizde olacak.

maz, tersine oyunun amblemlerini taşır ve orijinalinden pek bir farkı olmazdı. SimCity 3000, Army Men 2, CM3 gibi oyunlarım böyle güzeldi işte :) Ama yine ucuzdu ve yine "crack" yüklerdik. O zaman ne farklıydı bu kopya oyunlarda?

Sahiden de öyleydi. Yanılmıyorsam 1998 yılında ~~aldığım~~ babama aldırdığım ilk kopya oyunları hatırlıyorum da, kuşe kâğıda basılmış kitapçığı bile vardı! O zaman ne farklıydı, orijinal oyunlar şimdiki kadar rahat bulunmuyordu. Kopya oyunlar üstgeçitlerde değil, ana caddedeki dükkânlarda ve hatta teknoloji mağazalarında yasal ürünlerin yanında satılıyordu. Her şekilde *tüketen* bir toplum olduğumuz için, zamanla birtakım insanlar aynı fiyata daha az şey sunup daha çok kâr edebildiklerinin farkına varmış olsalar gerek. Ama şimdi sanmıyorum ki işportacılar eskisi kadar çok kazanıyor olsun. Maliyeti düşürmek için feragat edebilecekleri her şeyden zaten ettiler, geriye bir tek oyunu taşıyan fiziksel medya kaldı. O da kendini artık internet üzerindeki paylaşım ortamlarına bıraktı. İşin yasal kolu da pek farklı bir yol izlemiyor aslında. Steam gibi servisler bunun en güzel örneği.

3. Yeri gelmişken sorayım: Ne oldu 3DO'ya? Ben hastasıydım o plastik askerlerin ya. En az Commandos kadar severdim Army Men'i.

3DO sizlere ömür. Yaklaşık yedi yıl önce iflas ettiklerini açıkladılar ve Army Men de dâhil olmak üzere sahip oldukları fikri mülklerin hakları diğer firmalara satıldı. Fakat 3DO sonrası çıkan üç Army Men oyunu da hayli başarısız olduğundan, yeni bir oyun beklemektense küçük yeşil adamları anılarında yaşatmanı öneririm.

4. Commandos demişken: Yok mu bunun yenisi? Gerçi ben sadece "Destination Berlin"i oynadım ve harikaydı ama diğer oyunlar da bu kadar zor ve eğlenceli miydi?

Destination Berlin öncesi iki oyun da gayet kazık ve güzeldi, ardından Strike Force'la birden FPS'ye döndüler ve pek de iyi etmediler. Yeni oyun konusunda umutlanmak serbest, henüz net bir haber çıkmamış olsa da Pyro'nun yeni bir Commandos oyunu üzerinde çalışıyor olması gayet mümkün.

5. Ucuz orijinal oyunlar demiştik. Bir haftadır kendimi yeni aldığım ve daha önce de sayısız kere oynadığım Max Payne 1 ve 2'nin içinde buldum. İlki ikincisinden daha güzelmiş, bunu da anladım. Ama ben üçüncüsü hakkında ne düşündüğünüzü merak ediyorum. Ve dehşet içinde soruyorum: O kel gerçekten Max Payne mi? Biz bu oyunu da alıp oynayacak mıyız?

Adamı kel, cascavlak ve hatta dımdızlak görüp de dehşete düşmeyen kimse yoktur herhalde (: Yine aksiyon ağırlıklı bir oyun olacak tabii, ama Max'in kafasını kazıdıkları gibi oyundan o alıştığımız atmosferi ve hikâye anlatımını da kazıyıp atmalarından korkuyorum ben.

6. Son olarak geçen ay dosya konusunda

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr** Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Konuşmadığınız her an, sükût altın demektir!

Gezenti

Barış Dolunay



Çoğunuzun "Şerefsizim aklıma gelmişti!" diyeceği bir Gezenti olsa da aklına geleni uygulamaya üşenmeyen Barış, "10 Numara Dergi" adlı çalışmasıyla bu ay hediyeyi kapıyor. Fakat gelin görün ki gezenti kelimesinin kökü gezmekten gelirken, oyungezerlerin kendilerini eve kapatmaları idareciyi pek mutlu etmiyor. Niçin gezmiyorsunuz kuzum? Benim gibi hikikomori olmayınız; geziniz, dolaşınız.





Diyor Ki...

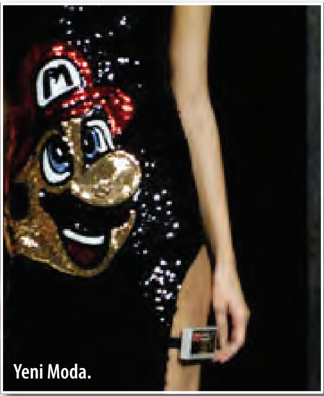
Doğukan Piyale

2005 yılı gibi ilk defa kendi evimde internet bağlantım oldu ve geçen süre içerisinde kendimi daha fazla geliştirme fırsatı buldum. O zamandan beri kodlama ve oyunlara olan ilgim yavaş yavaş edebiyat ve sanat gibi alanlara kaydı, keza internet müthiş bir eğlence aracı olmasının yanında sınırsız bir kitaplık olma özelliği de taşıyordu ve bu benim çok çok daha fazla miktarlarda şeyi okumamı sağladı. Üstelik okulun aksine hiçbir şekilde umurumda olmayan şeyleri değil; tamamen kendi ilgi alanımda olan ve kendi irademle seçmiş olduğum şeyleri okuyordum ki bu da aklımda kalmalarını sağlıyordu. Güçlü bir iradenin altında internet hakikaten kuvvetli bir öğrenim aracı haline geliyor. Doğrusunu söylemek gerekirse "gerçekten" bir şeyler öğrenme fırsatı tanıyor.

pek yer vermediğiniz için bozulduğum, Baldur's Gate 2, NWN 1 ve 2'yi çok severek oynamış biri olarak bu tarzda bana önerebileceğiniz başka RYO var mı? (Kamera açısı tepeden olmalı, bu önemli :)

Aklıma ilk olarak Icewind Dale serisi geliyor, garip ama Baldur's Gate'ten bile çok sevmiştim ben. Eskilere takıntın olduğun tespitiyle, Planescape Torment yine ilk önerilecekler arasında; o da Infinity Engine kullanıyor, dolayısıyla tam aradığın tarzda. Arcanum da hoşuna gidebilir.

Çok uzun olduğunun farkındayım ama yazının tüm kesme, biçme, kırpma, cut, copy, paste ve yayınlama haklarını OGZ çalışanı Eren Okka'ya devrediyorum ve mektubumu birkaç ay önce gaflet içinde bu tip bir mail'i bitirdiğim şekilde bitirmek istiyorum :) Yıllar sonra bile hâlâ içinde kendimi bulabildiğim, sanki almayı hiç bırakmamışım gibi hissettiğim bir dergi hazırladığınız için emeği geçen herkese sonsuz teşekkür ederim...


Yeni Moda.

Yiğit Can DEMİRCAN

Asıl ben teşekkür ediyorum diyerek anlamsız bir yarışa girmek istemiyorum ama yine de mektubun için çok teşekkürler OGZ okuru Yiğit Can Demircan (:

OKUMANIZ VE EN KISA SÜREDE CEVAP ATMANIZ DİLEĞİYLE ("YAYINLANMASIN SİZE ÖZEL" BÖLÜMÜ İÇERMEKTEDİR) İYİ ÇALIŞMALAR

Bir an için tüm mektubu başlığa yazmış olmandan korktum. Sonra geçti.

Merhaba Oyungezer ahalisi.

Bende sizin 14, 15, 16, 18, 19, 20, 26, 27. sayılarınız var. Aslında takip ediyordum sizi ancak fark ettiyseniz derginizi yazın almadım. Çünkü ihtiyacım yoktu(!).

Bende de sadece 4, 8, 15, 16 ve 23. sayılar var. 42. sayıya kadar dergi almayacağım. *DUDE.*

Böyle bir başlangıç yaptım ama kendimi tanıtmadım. Liseye giden, İstanbul'dan, hazırlık da okumuş bir öğrenciyim. Derginizi müstakbel babam odama "git dersini çalış" şeklinde yolladığında okuduğumdan ve sonra da "ders çalıştım" diye geri geldiğimden yazın okuma ihtiyacı duymadım. Hâl böyle olunca da notlar çok parlak gelmedi. **[Kırp!]**

Dergimizi okuyor olman bizim için sevindirici, senin içinse muhtemelen faydalı bir şey. Ders çalışmak yerine dergi okumak kişisel bir tercih ve zamanında benim de yaptığım bir şey. Ders çalışmak yerine dergi okumak ama birine bu konuda yalan söylemekse pek hoş değil. Bu durumda en iyisi yalan söylemek zorunda kalmadan hem ders çalışıp hem dergi okumanın bir yolunu bulmak.

İlk olarak biraz eleştiri gibi olacak ama derginizin adının Oyungezer olmasından sonra ben "Türkçeye verilen değer ne kadar iyi" diye düşünüyorken kardeş derginizin adının yabancı dilde olması yüzünden çelişkiye düştüm. Hani belki siz kendinizi Türkçe öncüsü olarak görmüyordunuz ancak insanın aklına oyun dergisinin adı Türkçe olunca da başka bir şey gelmiyordu. Benim aklımda sizi tanımlayan o "Türkçe" kavramının değeri azaldı (ama az bir şey azaldı).

Bu sizin için bir hayal kırıklığı olabilir ama Oyungezer ismi, Türkçeye verdiğimiz değerin bir simgesi değil aslında. Derginin üzerinde Yunanca bir şeyler yazıyor olsaydı da hem içinde hem dışında Türkçemize yine aynı özeni gösterebilirdik. Oyungezer ismi bizi anlatıyor ve sanmıyorum ki yabancı dillerin herhangi birinde onun kadar bize ait bir başka kelime olsun. Bundan iki buçuk yıl kadar önce göz önünde bulundurduğumuz İngilizce alternatifler yerine bunu seçtiğimiz için şu an gerçekten çok mutluyum. Ama Free2Play de amacına uygun ve yine kendini anlatan bir isim, dolayısıyla sadece Türkçe olup olmamasına bakarak yargılamak pek doğru değil.

Evet, gerçekten konuya geri dönersem, ben sünnetimde dedemden Atari istediğim ve dedemin PlayStation 1'le evime geldiği o acılı günde (çok acılı) aktif bir oyuncu olarak oyun dünyasına adımımı attım. **[Kırp! Ama ama konuya dönecektik?!]** Yazacaklarım bu kadar galiba, aklıma başka bir şey gelmiyor. Overgame'in daha çok oyun getirmesi ve sizin derginizin kalitesinin oyun severler tarafından anlaşılması dileğiyle, hoşçakalın.

Ahmet Göktuğ Arslan

Ehem, mektubunun "bize özel" kısmında kırpmamıza izin vermişsin gerçi ama bu sefer de biraz fazla kırptım sanırım. Lakin yerimiz bitti ve istesem de daha fazla yazamıyorum Göktuğ. Kalan sorularının cevaplarını mail adresinde bulabilirsin.

Şu insanlara da mektupları için teşekkür ediyoruz: Arda Yaman, Cem Dikyol, Enes Karaslan, Fatih Kurul, Furkan İbili, Ömür Ayvaz, Mertcan Tarlan, Rıza Cem Bayan. Ve bir "special thanks to" köşemiz olsaydı eğer, şu insana giderdi: Mehmet Kentel. Bir varmış, bir yokmuş...

-Eren Okka

"Güçlü bir iradenin altında internet hakikaten kuvvetli bir öğrenim aracı haline geliyor. Doğrusunu söylemek gerekirse 'gerçekten' bir şeyler öğrenme fırsatı tanıyor."



Zahmet veriyoruz!

Hiç utanmadan zahmet vermeye, sizi normal şartlar altında yapmanız beklenmeyen işlerle uğraştırıp sürpriz ödüllerle aklınızı çelmeye devam ediyoruz. Aralık ayının zahmeti artık geçerliliğini yitirirken, henüz bize geri dönüş yapan kimse olmadığı için Ocak sayısınınki devam ediyor.

Bu ay sizlere öncekilerden biraz daha farklı bir zahmet veriyoruz: Bulmaca hazırlayın! Kare, çengel veya kelime avı tarzında olabilir bu bulmaca; ama birkaç ricamız olacak. Öncelikle içeriği oyun temalı olmalı ve çözüldüğünde ortaya "Goyun" gibi gizli bir kelime veya cümle çıkmalı. Boyutu en az 100 en fazla 250 kare olabilir, dergiye basacağız sonuçta. Aşırı kolay veya aşırı zor olmamalı, çünkü bir sonraki ay diğer okurlarımızdan bu bulmacayı çözmelerini isteyeceğiz. Ve son olarak hazırlarken bilgisayar yardımı alabilirsiniz, ama elle hazırlananların yapacağımız seçimde öncelik kazanacağını da belirtelim. Herhangi bir sorunuz olursa adresimizi biliyorsunuz.

Karanlık bir Oda





Doktor…
Elinde hiç yanından ayırmadığı, büyük deri çantası vardı. Doğadışı soğuk bir havada, belki de aslında hava olmayan bu bozkırda, bütün manzaranın ortasında dimdik duran ağaca doğru yürüyordu. Alışkanlıktan derin bir nefes aldı. Bir zaman önce Cromwell'in kendisine hediye ettiği şapkasının ucunu tutup yürümeye devam etti. Aslında rüzgâr esmiyordu ama rüzgâr, kendisinin esmediğinin farkında değildi. Şu anda durup rüzgârla tartışacak vakti yoktu. - CAN SUNGUR

Eğri büğrü, sarkık dalları, kara yaprakları, nemli ve pis bir hali olan bir korku filmi ağacı beklerdiniz. Halbuki bu ağaç bir çocuk tarafından, boya kalemleriyle çizilmiş gibiydi. Dümdüz ve kahverengi gövdesinin üstünde toparlak bir yapraklar öbeği vardı, yaprakların arasında şekilsiz ama kıpkırmızı parlayan yuvarlak meyveler vardı.

Bir süre ağacın önünde bekledi. Göreceli bir süreydi. Zamanın olmadığı yerlerde beklemek çok ilginç bir histir. Bir hafta ya da on üç dakika sonra ağacın arkasından küçük bir sincap çıkıp yanına geldi. Bakıştılar. Simsiyah bir sincaptı; sevimli, koca kuyruklu, minik bir jaguar gibi duruyordu. Üç gözü olmasa çok daha sevimli olurdu.

"Normalde ilk ziyaretçilerim konuşur, sen neden gelip yanımda sadece susuyorsun?" diye sordu. Doktor bir şey demedi. "Sessizliğin rahatsız edici, gerçekten. Biz ölüler sessizliğe alışkınız ama senin söylemek istediğin bir şey var, duyuyorum." Doktor sessiz kalmayı sürdürdü. "Bir fındık ister misin?" diye sordu sincap. Kuyruğunun arasından bir yerden, minik bir cıvata çıkarmıştı.

Geçen ayı tek bir hikâyeyle geçirip yeni yıla özel, farklı bir şey yapayım diye düşünmüştüm. Hikâye yazmak oldukça keyifli bir şey, en azından böyle minik minik hikâyelere yer verip yine size rol yapma oyunlarından bahsetmeye devam etmek istiyorum.

Rol Yapma Oyunlarına Yeni Başlayan Arkadaşlar Hakkında…
Son aylarda, rol yapma oyunlarıyla ilk kez tanışan ya da uzun süredir merak ettiği halde nereden başlayacağını bilemediği için deneyimsiz kalan çok fazla genç rol yapma oyuncusu ile tanışma fırsatım oldu. Yeni ve deneyimsiz oyuncuları tanımak ve yaptıklarını görmek çok mutluluk verici.

Çoğu deneyimli masaüstü rol yapma oyuncusu, deneyimsiz oyuncuları sıkıcı ve masayı yavaşlatan ağırlıklar olarak düşünür. Genel kanının aksine; üstüne iki kural kitabı, bir karakter kağıdı ve bir kalem atılmak suretiyle boğularak öldürülmediği sürece, deneyimsiz ve yeni oyuncuların yaratıcılıkları ve oyun masasına kattıkları çok güzel. Oyun dünyasını anlamaya çalışırken, diğer oyuncuların neler yaptığını izlerken ve kendi karakterlerini ifade etmeye çalışırken, deneyimli oyuncuların yıllardır alıştığı tarz ve düşüncelerin dışına çıkabilir yeni oyuncular. Ve masada her zaman farklı, yaratıcı ve garip şeyler yapacak birilerinin bulunması, oyunu çok daha zevkli hale getirir.

Bu noktada oyun yöneticisinin ve diğer deneyimli oyuncuların dikkat etmesi gereken birkaç konu var. Deneyimsiz oyuncuya yol göstermek güzeldir ama tarzını, ifade şeklini, hayal gücünü "o öyle olmaz" diyip kısıtlamaya başlarsanız, hep şikayet ettiğiniz "her şey aynı geliyor" çıkmazına bir oyuncuyu daha eklemiş olursunuz. Başka bir konu da, masada deneyimsiz oyuncunun çılgınlıklarına verilen tepkiler. Oyun yöneticisi olduğum zaman masamda çılgın oyuncularım olması beni çok mutlu eder, ama daha tertipli bir oyunu tercih edenlerimiz de olduğunu biliyorum. Yine de bir sürü "deneyimliyiz biz, hey hoy" diye cüce savaşçısı gibi oturan oyuncunun yanında, taze oyuncuyu laf takıp





rencide etmemek, belki bazı hatalarını görmezden gelmek daha güzel sonuç verebiliyor. Herkes her durumda kaç tane kaçlık zar atıp ona hangi sayının kaç çarpanlı halini ekleyip, kaçtan düşerek verdiği hasarın yoğunluğunu hesaplamak ya da hesaplayabilmek durumunda değil. Bu durumda deneyimsiz oyuncu için daha basitleştirilmiş bir kural sistemi kullanılabilir ya da hayatın her alanında olduğu gibi sabır göstererek daha iyi sonuç alınabilir.

Unutmamamız gereken şey, acemi oyuncuların merak ettikleri ve heves ettikleri şeyleri iyi şekilde yapmak ve öğrenmek isteyen arkadaşlarımız olduğu. İlk başlarda hevesle ve zevkle sarıldıkları rol yapma oyunları konusunda deneyimli arkadaşlara göre onlar çok daha duygusal olabiliyor.

Yeni Dünyalar Yaratırken…

Adını ne koyarsanız koyun; DM, GM, ST ya da 'Das Kasap', oyun yöneticilerinin bize başka bir dünyayı anlatan ve açıklayan aracılar olduğunu anlıyoruz. Genellikle ilk kez oyun yönetecek olan ya da bir süre oyuncu olarak devam ettikten oyun yöneticiliğini ele almak isteyen arkadaşların takıldığı ilk engel, aniden kocaman dünyalar ve detaylı zindanlar, muhteşem hikâyelere sahip oyun içi karakterler yaratma sevdasına yakalanmak.

Hiçbirimiz yeni dünyalar yaratmıyoruz. Bir şekilde yarattığımız öykülerimiz ve dünyalarımız, sevdiğimiz filmlere, izlediğimiz animelere, oynadığımız oyunlara ve dinlediğimiz müziklere benziyor. İlham alıyoruz. Yeni şeyler yaratmaya başlarken bir şeylerden ilham alarak, ilham aldığınız şeyi tanıyarak başlarsanız, çok daha rahat çalışabilirsiniz. İki gün iki gece uğraşıp, ondan sonra aslında *Rezervuar Köpekleri* ve *Snatch* filmlerinin karışımı olan bir *Vampire: The Masquerade* oyunu yaratmaktansa, "Rezervuar Köpeklerini WoD'ye uyarlayayım" diye hedefli bir şekilde işe başlamak çok daha hızlı ve rahat çalışmanızı sağlar.

Üniversitenin ilk yıllarında, iki hafta uğraşıp oyuncuların başlayacağı okulu, hocalarını, yaşayacakları savaşları, akademiden çıkıp gidecekleri kasabayı, kasabanın çevreyle alakalı düşüncelerini, yöneticisini, rahibini, şerifini, ıncığını ve diğer birçok cıncığını tasarlamıştım. Zamansızlıktan ötürü o oyunu sadece 5 hafta oynayabildik. Daha akademiden yeni çıkmışlardı. Ayrıca, D&D 3,5'ta bir psionic öyküsü yaratmış olmama rağmen, hikâyenin dünyası ilginç bir şekilde o dönem çok izlediğim *Naruto*'ya benziyordu. Peki böylesine detaylı bir dünya oluşturmam ve yarısından çoğunun hiç görülmeden kalması beni rahatsız etti mi? Bir nebze. Ama bir şeyleri hazırlamak için vakit harcamak, o işi öğrenmenin en güzel yolu. Sonrasında oyuncularımın hiç oynamadığı ve görmediği dünyalar oluşturmaya devam ettim, daha nadir olarak kağıda yazıyordum. Yaratma ve yönetme becerimi geliştiren bir şeydi.

Peki bariz bir şekilde ilham alınarak gerçekten başarılı işler çıkartmak mümkün mü? Birkaç örnek vereyim.

Über Japon yönetmen ve süper üstat Akira Kurosawa'nın pek çok filmi, Shakespeare öykülerinin uyarlamasıdır. Özellikle en muhteşem filmlerinden birisi olan *Ran*, *Kral Lear*'ın bir Japon derebeyliğine uyarlanmış halidir.

Matrix'i hatırlıyorsunuz değil mi? Çin aksiyon filmleri, Hıristiyanlık ve kökenlerindeki Babil mitleri, Geek Squad kafası ve bol bol *Ghost in the Shell* ekleyip karıştırın.

James Cameron işin çok başında "*Pocahontas*'ı baştan çekeceğim" demişti. Sonuç? Filmi siz beğenin ya da beğenmeyin, başarısı tartışılmaz.

Zaman Çarkı. Okuyanlar için açıklama yapmama gerek yok, okumayanlaraysa bütün dünya mitlerini tek bir hikâyede, çok güzel bir şekilde bir arada görmek isterseniz *Zaman Çarkı* okuyun diyorum.

Yeni dünyalar yaratmaya girişmeden önce sevdiğiniz filmleri, kitapları ve animeleri aklınızdan geçirin. Muhtemelen tanıdığınız bir yazardan, güzel bir alıntı ile bitiriyorum bu ay yazımı:

"Yeni bir dünya yaratmak isteyenlere verebileceğim en iyi tavsiye, akşamları oturup History ve Discovery Channel izlemeleridir. Okurların anlayabileceği bir dünya yaratmak için, bilindik bir sosyal yapıda toplumlar kurmak gerekir. İnsanlık tarihi çok farklı kültürlere sahiptir, doğru, ama özüne baktığınızda antik Mısır'dan Romalılara, Türklerden İngilizlere hepsinde temel benzerlikler olduğunu görürsünüz.

Peki ben Menzoberranzan'ı yaratırken ne yaptım? Evet, Ed Greenwood ve Gary Gygax'in işlerinden ilham aldım, ama gerçek ilham kaynağımı bulmak isterseniz, Mairo Puzo'nun Godfather kitabını okuyun. Ben Massachusetts'de doğan bir İtalyanım, ya neyden ilham alacaktım?"

R.A. Salvatore

Güzellikler Kutusu

Geçen ay Wizards of İstanbul etkinliğimiz 90'a yakın misafir ağırladı. Bu ay yine kayıtlarımız doldu ama 6 Şubat'ta yine benzer bir sayı ile toplanıyor olacağız. Eğer siz dergiyi okurken 6 Şubat geçtiyse, 13 Mart'ı bekleyin.

PIXEL

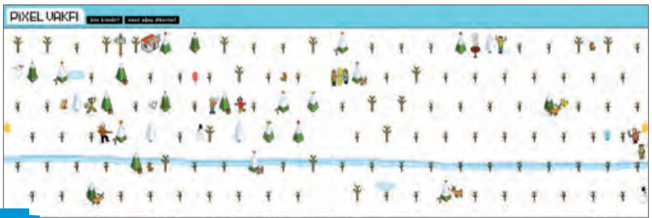


MEGA MAN KOLAYLAŞIYOR

Capcom, Mega Man 9'u köklerine döndürüp tamamen eski moda grafik ve seslerle yaptığı için saygımızı bir kez daha kazanmıştı hatırlarsanız. Kendilerine saygımız devam ediyor çünkü Mega Man 10 da aynı çizgide devam edecek. Tek bir fark var, o da seride ilk kez Easy yani Kolay modu bulunacak olması. Oynayanlar bilir; Mega Man oyunları çok zordur. Çünkü eski platform oyunları çok zordu (Ghosts n Goblins mesela). İlk bölümden son bölüme kadar hiçbir bölümü ilk seferde geçemezsiniz. Sonlara doğru zaten iş çığrından çıkar ama Capcom biz ölümlülere acımış olacak ki kolay moduyla oyunu bir hayli kolaylaştırmış gördüğümüz kadarıyla. Bosslar, aradaki düşman sayıları gibi öğelerde eksilmeler olacakmış. Böylesi daha mı iyi yoksa daha mı kötü olacak, Mart ayında göreceğiz. 10 dolara PSN ve XBLA'ten indirilebilecek Mega Man 10.

PIXEL VAKFI

Her şeyin sanallaştığı son yıllarda, ağaç dikmenin de sanallaşmasına şaşırmadık desek yalan olur. Trafo'nun fikri olan Pixel Vakfı'na bir mail adresiyle üye oluyorsunuz, herkesin görebileceği bir de not yazıyorsunuz. Sonra sanal ağaç alanına çıkıp, boş bir alana ağacınızı dikiyorsunuz. 3 gün sonra karşınızda -sanal da olsa- bir ağacınız olacak. http://www.pixelvakfi.com/

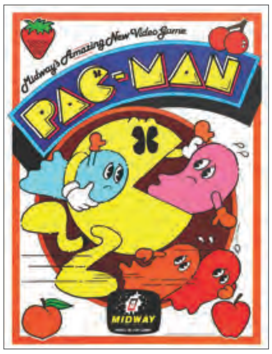




FINAL FIGHT VE ARCADE KABİN

Belki evimizde arcade makinesi yok, hatta ne belkisi, kesinlikle yok ama Capcom'dan retro severlere bir güzellik geliyor Final Fight Second Impact ile. O da oyunun TV'ye tam değil, ortalayarak yerleştirilmesi ve geri kalan çerçevenin aynen bir arcade makinesi görünümünde olması. Ekran görüntüsüne şöyle bir bakın… Nisan'da geliyor Haggar usta, saygılar!

PAC-MAN DAHA POPÜLER



Guiness Rekorlar Kitabı, 2010'da Amerika'da Pac-Man'in en popüler oyun karakteri olduğunu açıkladı. Hem de Super Mario'dan bile daha fazla. Bilinirlik oranı %94'e %93 olarak kalmış durumda. Tablo ilginç tabii ki; ne adam akıllı Pac-Man oyunu çıkıyor şu sıralar, ne de çıkan oyunlar çok satıyor. Diğer her şey Nintendo'dan yana olduğuna göre bu rekora çok da üzülmemiştir Mario.

8-BIT LEFT 4 DEAD

Geçtiğimiz aylarda bu sayfalarda size Left 4 Dead'in bağımsız olarak 8-bit versiyonunun yapılmakta olduğunu ve yakında ücretsiz olarak sunulacağını duyurmuştuk. İşte o gün geldi. Eric Ruth tarafından yapılan oyunu tek başınıza veya bir arkadaşınızla oynayabilirsiniz. Valve'ın bu kült oyununu bir de böyle tecrübe edin bakalım: Oyun OGZ DVD'de çünkü!





VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

MEVSİMSEL MÜNASEBETLER

Kalabalığıyla meşhur Beyoğlu'nda yürüyorum yavaş yavaş. Hayır, kalabalık değil İstiklal Caddesi ama çok sulu. Çünkü çok güzel bir yağmur yağmış ve yerinden çıkan kaldırım taşları arasında su birikintileri var insanların üstüne sıçramaya hazır olan. Mayın tarlasında yürüyor gibiyim. Sakındığım göze çöp batıyor ve sol ayağımın ıslandığını hissediyorum. Suçu suya atıyorum ve gidip su geçirmez bir bot alıyorum. Spor ayakkabıyla geçmez bu kış. Yola çıkıyorum, kayganlık testi yapıyorum. Gönlüm rahat. Öncesinde zaten soğuk algınlığı yüzünden dört-beş gün yataktan çıkamamışken, yüzüme vuran soğuktan tırsıyorum, tünele gidip iki bardak çay içiyorum. İki tane çünkü ilkini az önce aldığım yeni botumun üzerine döküyorum donan parmaklarım yüzünden. İçim sıcak ama suratım hiç de öyle demiyor. Sağımdaki kız o yüzden bakmıyor belki de suratıma (terbiyesiz). Eldiven şart deyip ucuz bir tane alıyorum. Aha, defolu lan bu, kaçmış bi'kaç ilmik. Geri dönmeye üşeniyorum. "Yaz gelse de kurtulsak" gibi klişe hayallere dalıyorum. Ayağımda terlik, üstümde kısa kollu bir şey, oh, gönüller şen. Derken yağmur bastırıyor! Çantama el atıyorum şemsiyemi çıkarmak için. Hayır! Evde bırakmışım!

Köşe başındaki seyyar şemsiyeciden alıyorum bir tane. Şeffaf olanını seçiyorum, artistim ya. Tabii nerden bileyim onun BiM poşeti gibi bir maddeden yapıldığını. Savruluyor. Gözlüklerimdeki damlaları sayıyorum şaşı halde. Sonra bunu Piksel'e giriş yazısı olarak yazmak geçiyor aklımdan. Bir amaca hizmet etmese de, sanırım kışı sevmediğimi anlatabiliyor, öyle değil mi!

Geçen ay Faruk'un kaleme aldığı Survival-Horror türünün kökleri o kadar sağlammış ki tek ayda geçmek istemedik. Aralarda kalan isimlere de değinmek istedim bu ay, umarım beğenirsiniz. Konuk sanatçımız Ali, bizlere ilk göz ağrısını anlatıyor acele acele (Darksider'a koşuyor hemen). Pixel Yazıtları'nda benim favori çizgi filmlerinden biri olan Tsubasa'ya değiniyor Emre (az kartal vuruşu çekmedim, peh).
Tüm ofis bu ay nöbetleşe hastalandı diyebiliriz. Ne zor şartlarda hazırlandı şu sayı görseniz ağlarsınız (abarttım azıcık). Dikkat edin siz de işte. Bardaktan sandozunuz, boynunuzdan atkınız eksik olmasın, aman diyeyim. Martta görüşmek üzere.

AYIN ÖNERİLERİ:

-10-12 Şubat *Oi Va Voi* konserine gidilir.
-*Mary&Max* izlenir.
-Rob Zombie'nin son albümü *Hellbilly Deluxe 2* dinlenir.



Pixel Yazıtları

KAPTAN TSUBASA VE TÜRK GENÇLİĞİ

"Fenomen" kavramının ne olduğunu biz Tsubasa'yla öğrendik arkadaşlar. "Küçük Golcü"yü izlemek için öğlenciysek saatlerimizi sabah 6'ya kuruyor, sabahçıysak da ana haber öncesi yayınlanan bölüme yetişmek için eve depar atıyorduk. Sokaklarda kaleye geçen çocuklar, kafalarına Wakabayashi gibi şapkalar geçiriyor, maçlarda çoğunlukla sakatlıklarla sonuçlanan Twin Shot'lar ya da Tachibana kombinasyonları deneniyor, topa pis burun vuranlar "kaplan şutu!!!!" diye haykırıyordu Hyuga gibi. Hele ki serideki maçların sonu gelmeyen kritikleri, teknik analizleri ve vazgeçilmez "en iyi oyuncu kim?" tartışmalarından bahsetmiyorum bile. İşte kıymetli Oyungezer ailesi, bu ay bir jenerasyonu adeta kölesi haline getiren bir akımın unutulmaz oyunundan bahsedeceğiz.

CAPTAIN TSUBASA VOL.2-SUPER STRIKER

İşte tam bu dönemde ortaya çıktı 1990 yapımı bu NES oyunu. Şimdiye kadar gördüğümüz tüm futbol oyunlarından tamamen farklı olan bu oyunun Japonca olması gibi bir sorunu vardı. Ama tabii ki seriyle kafayı yemiş Türk gençliği bu problemi aşmakta fazla zorlanmadı. Kısa sürede bu Futbol/RYO oyununun mekanikleri çözüldü, hatta karakter isimleri okunacak ve şifre alınacak kadar Japonca, bazı şanssız arkadaşlar için Çince ya da Arapça öğrenildi (çok sevdiğim bir dostumun Arapça şifreleri yazıp takvim arkasına sakladığı kâğıdın anneannesi tarafından büyü sanılması bambaşka bir olaydır). Hemen ardından mükemmel grafikleri ve müzikleriyle animenin ruhunu kusursuz yansıtan bu oyunun efsaneye dönüşmesi fazla uzun sürmedi. Kasetçi amcalar bile diğer kasetlerle takas etmedikleri bu oyunu diğerlerinden çok daha pahalıya satıyor, elinde CT2 olan arkadaşın evine tüm mahalle doluşuveriyor, her maçı yarım saat süren 33 maçlık bu oyunu bitirmek için adaptörler yakılıyor, şehir efsanelerinin sonu gelmiyordu.

CT2 ile geçen harika yılların ardından nihayetinde 2007'de oyunun İngilizce çevirisinin çıkmasıyla öykünün sallamasyonlarımızdan çok farklı olduğunu öğrendik. Ama ne bu çeviri ne de CT2'nin ardından gelen onlarca devam oyunu o eski tadı verebildi bize... Bu arada Tsu fanatiklerine güzel bir haber verelim; Konami tarafından serinin 30. yılı şerefine 2010'da DS için yeni bir Tsu oyunu yolda. Ama şimdiye kadarki tüm CT oyunlarının yalnızca Japonya için çıktığını düşünürsek, yavaş yavaş Japoncanızı gözden geçirmeye başlayın derim ben… -**Emre Sümer**



BİZİMKİLER'İ ÖZLEMEK!

KAPICI CAFER ÇÖP TENEKELERİNİN DEVRİLDİĞİNİ DUYAR VE "ALLAAAHHH, KATİL GELDİ" DEYİP BUYRUUUUUN" DİYE KATİLİN ELİNDEN HOROZLARI ALIR. O SIRADA CEMİL SEPETİ AŞAĞI SALAR VE KARISI SEVİM DUYMADAN CAFER'DEN BEŞ BİRA İSTER. YOLDAN DA KÜLÜSTÜR ARACIYLA HALİL, PAZARLAMACILIK YAPARAK GİTMEKTEDİR... VE DAHA NELER OLMUŞTU BİZİMKİLER'DE. 1989'DA BAŞLAYIP 13 YIL SÜRMÜŞ VE 460 BÖLÜMLE BİR REKORA İMZA ATMIŞTI. KİMİLERİNE GÖRE DE TÜRK TELEVİZYONUNUN EN İYİ DİZİSİ HÂLÂ BİZİMKİLER'DİR AMA BAZI ŞEYLER HAFIZADAN SİLİNİYOR MAALESEF. İŞTE BİZE TÜM BİZİMKİLER BÖLÜMLERİNİN OLDUĞU BİR DVD SETİ LAZIM. TEKRAR TEKRAR İZLEYELİM DEĞİL Mİ?





ESKİ VS. YENİ

Ne olursa olsun ilkler unutulmuyor işte. Nasıl da hiçbir şey beklemeden oynamaya başlayıp hayatımızın macerasını yaşamıştık ama? PSOne'a 1998 yılında çıkan Metal Gear Solid video oyun tarihi için pek çok açıdan bir kırılma noktasıydı. Sinematik anlatım, karakter işlenişi gibi unsurlar son derece yoğun kullanılıyordu. Sadece konu anlatımı değil, etkileşim anlamında da ilginç detaylarla karşımıza çıkıyordu. 2004 yılında Gamecube platformuna özel olarak çıkarılan Twin Snakes ise ilk MGS'in yeniden çevrimiydi ve ağzımızı tam anlamıyla açık bırakmıştı. Tüm sahneler elden geçmiş, seslendirmeler yeniden yapılmış ve grafikler baştan aşağıya yenilenmişti. Oyun yapımcısı Kojimasan'dı ancak geliştirici ekip Silicon Knights'tı. Orijinal oyunda teknik yetersizlikler yüzünden yapılamayan ne varsa bu kez başarılmıştı. Yine de "ilk" olduğu için kalbimiz orijinal oyundan yana…

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR

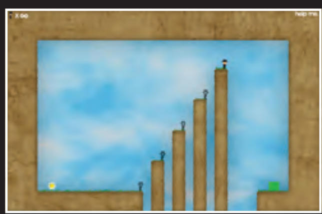


BUBBLE TANKS TOWER DEFENCE

SABUN BALONCUĞU STRATEJİSİ

Tower Defence klonlarının sayısı o kadar arttı ki, aralardan sadece iyilerini seçme zorunluluğu kaçınılmaz oldu. Eğer bu türü seviyor ve yeni bir şeyler oynamak istiyorsanız, sizin için iyi bir Tower Defence oyunu bulduk. Baloncuk temalı bu oyun, olayı biraz daha karmaşıklaştırmış. Dört tip baloncuk kuleniz var. Her biri de kendi içinde üç farklı güce ayrılıyor. Her birinin de upgrade puanı var ama bazıları silah değil bu birimlerin. Elde edeceğiniz puanları, vurduğunuz düşman baloncuklarından alıyorsunuz tabii ki. Düşmanlar da yavaş, hızlı, hayalet, bölünebilir, boss vb. türde karşınıza çıkıyor. Her tip düşmana karşı belirli bir baloncuk kulesi kullanmalısınız. Bu da oyunda tatlı bir stratejik hava estiriyor haliyle. Ayrıca alternatif bölümlerin olması da artı puan.

http://tinyurl.com/bubbletanks

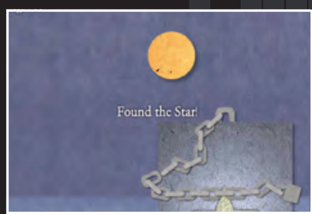


THE COMPANY OF MYSELF

BEN, KENDİM VE HAYALETİM

İnsanın en büyük dostu kendisidir demişler. Gerçekten de iyi demişler, doğru çünkü. Bu sözün üzerinden yola çıkan yapımcılar (nasıl da sallıyoruz, ahah) ilginç bir fikre imza atmış. Şöyle ki, bu platform oyununda yaptığınız hareketler aslında kaydediliyor ve Space tuşuna bastığınızda, bu kaydedilen karakter hayalet olarak ekranda oynuyor. Örneğin B noktasına gitmek için ilk önce A'ya gidip tuşa basmalısınız. Yani ilk önce A'ya gidip tuşa basıyorsunuz, sonra Space tuşuyla hayaletiniz bunu yapıyor, siz de bu sırada B'ye gidip kapıdan geçiyorsunuz. Bazı bölümlerde beş kopyanızı bile kullanmak durumunda kalabiliyorsunuz. Düşündürücü platform oyunlarını sevenler, oyunu bitirene kadar başından kalkamayacak. O kadar güzel.

http://tinyurl.com/companyofmyself



HOSHI SAGA RINGO

YILDIZ OLMA, YILDIZI BUL

Hep zorlu, hep sinir geren, kasış oyunlardan bahsedecek halimiz yok tabii ki. Bu Japon oyununda tek yapmanız gereken ekranın bir köşesinde, bir şekilde gizlenmiş olan "yıldızı" bulmak. Bunu yapmak için onlarca bölüm özel olarak hazırlanmış. Bazısı çok kolay, bazısı çok zor ama hepsi çok eğlenceli.

Oyunda oldukça iyi bir fizik modeli kullanılmış. Parçalarla çok rahat oynayabiliyorsunuz. Sanki pek çok oyun bir araya getirilip tek bir potada eritilmiş gibi geliyor insana Hoshisagaringo'yu oynar iken. Oldukça da hoş tonlara sahip. Biz oldukça beğendik, kesinlikle siz de beğeneceksiniz.

http://tinyurl.com/hoshisaga4



DERS 08:

SURVIVAL HORROR -2-

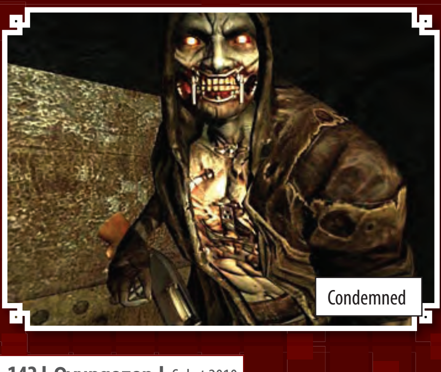
GEÇEN AY KALDIĞIMIZ YERDEN DEVAM EDİYORUZ -VOLKAN TURAN

Fark ettik ki Survival Horror türü bir derya; biz de bunu iki sayfayla bitirmeyelim, bu güzel türe iki sayfa daha ayıralım dedik. Aralarda atladığımız oyunlara şöyle bir bakıyor, tür nereden nereye geldi izliyoruz.

1993'te Alone in the Dark'ın modern Survival Horror'a anlam kazandırdığı oyundan sonra 1996'da Resident Evil'la bu tür tekrardan standartlarını belirlemişti geçen sayıda Faruk'un da belirttiği gibi. 1999'da Silent Hill gelene kadar da o standartlar belki bozulmayacaktı ama arada çıkan iki oyun, başlangıç için hiç de fena değildi. Bunların ilki Playstation 1 için 1997'de çıkan OverBlood'tı. OverBlood, bu türe yüksek teknolojik kapıları, Silver Key Cart gibi terimleri sokan ilk oyun sayılabilirdi. Ayrıca 3B grafikleriyle de Silent Hill'in ilham kaynağı olacaktı. Oyun, nerede ve kim olduğunu hatırlamayan Raz Karcy'nin bilinçsizce uyandığı bu üssü araştırması ve arkasındaki gizemi çözmeye çalışmasıyla başlıyor ve çok farklı yönlere doğru kayarak sonlanıyordu. Oyunun devamı sayılabilecek ikinci oyunsa, kalitesiyle değil, bir bug'ı ile meşhurdur. Bu bug yüzünden oyun donmakta ve asla bitmemektedir!

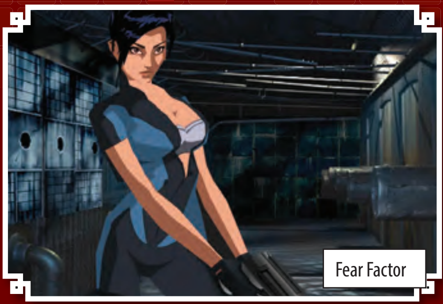
RYO ÖĞELERİ
Silent Hill'le kanımız damarlarından çekilmeden önce, 1998'de Final Fantasy'nin mimarı Hironobu Sakaguchi'den (Square) *Parasite Eve* adında başka bir Survival Horror oyunu gelmişti. New York'ta altı günlük bir süreyi kapsayan oyunun öne çıkardığı iki konu vardı. Birincisi, bu türe RYO elementlerini koyan ilk oyundu. İkincisi de gidebileceğimiz çevrede limit yoktu (sadece gidilecek noktalar sınırlıydı). Oyunda oldukça alımlı ve gizemli bir kız olan Aya'yı kontrol ediyor ve Parasite güçleriyle şehri temizliyorduk. Oyunun tek hatası Resident Evil 2 gibi bir kült oyunla aynı zamanda piyasaya çıkmak olacaktı ama bir sene sonra gelen devam oyunu sayesinde Parasite Eve kolay kolay unutulmayacaktı. Hem RYO elementleri gelişmişti, hem CGI kalitesi Capcom'la yarışır haldeydi, hem de iki CD'lik bu oyun oldukça uzun ve zorlu bir oynanış süresine sahipti. Oyunun başındaki kafedeki kadının ağzının yırtılıp yaratık haline geldiği sahne hâlâ unutamadığım sahnelerdendir. Oyun, bir milyon barajını aşıp, sessizce kaderine küsüp gitti (bir umut; üçüncü oyun 2010'da PSP için çıkabilir).

Silent Hill 1999'da çıkıp ortalığı kasıp kavururken de Capcom boş durmamıştı. *Dino Crisis*'le çok acayip bir yönden cevap vermişti. Survival Horror türü değişiyordu adım adım. Resi2'deki 2B arka planlar artık 3B idi. Bu seferki korku öğesi ne zombiler ne de hayaletlerdi. En büyüğünden dinozorlardı baş belamız. T-Rex'le her karşılaştığımda elimin ayağımın birbirine karıştığını hatırlıyorum. Bayıltıcı oklar hazırlayıp ilerlediğimiz oyunda yan yolları takip ettiğimizde farklı sonlarla karşılaşmamız ile Regina'nın saçları ve kalçaları (öhmm öhmm) sayesinde Capcom yine yapacağını yapmıştı. Tam çözümsüz oyun bitirmek oldukça zordu. Bir buçuk yıl sonra gelen ikinci oyunsa hayal kırıklığıydı çünkü oyun korkudan çıkıp aksiyona dönüşmüştü. Sadece XBox'a çıkan üçüncü oyun hakkında konuşmayalım bile.
Bu sırada PC oyuncuları da *Nocturne* ile meşguldü. Oyun katıksız bir Survival Horror değildi. Aksiyon öğeleri yadsınamazdı ama korkuyu da çok iyi kullanıyordu şüphesiz. 1930'larda bizi vampirlerle, kurtadamlarla baş başa bırakıyor, dedektiflik yeteneklerimizin sergilenmesini istiyordu. Oyun bana oldukça Lovecraft-vari gelirdi. Işıklandırmalar, gölgelendirmeler ve başarılı ses sistemiyle oyunu diken üstünde oynamamak imkânsızdı.

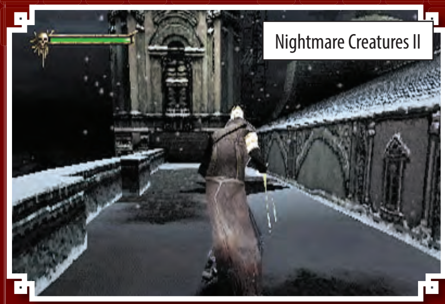

Condemned


Forbidden Siren




Fear Factor


Obscure


Nightmare Creatures II

ÇİZGİ-ROMANIMSI CYBERPUNK BİLMEM NE

Gördüğünüz gibi 1996 başından 1999 sonuna kadar olan süreç Survival Horror türünü sevenlerin en mutlu olduğu süreçtir. 2000'in hemen başında da PS1 kullanıcıları başka bir modern Survival Horrorla karşılaştı. *Fear Effect* adındaki bu dört CD'lik oyun, önceki türdeşlerine benzemiyordu. Anime havası ve çizgi roman tarzı görüntüsüyle geriliminin en şiddetlisinin hissedildiği acayip bir oyundu Fear Effect. Çinli bir iş adamının kaçırılan kızını arayarak başladığımız konu birçok Çin mitolojisiyle de süslenmişti. Daha önce oyunlarda bu tip öğelerle cyberpunk'ın bu kadar lezzetli harmanlandığı çok nadir görülmüştü. Bir sene sonra çıkacak ikinci oyunla da konu ilk oyunun öncesine gidecek ve tüm öğelerin çıtasını daha da yükseltip yılın en iyilerinden olmaya hak kazanacaktı. Üçüncüsüyse yolda.

PS1 cephesindeyse *Nightmare Creatures II* sevinci vardı. Birçok hatadan ötürü 1997'deki ilk oyun çok beğenilmemişti ama bu ikinci oyun Kalisto tarafından adam edilmiş, Konami imzasıyla çıkmıştı. Eli baltalı, yüzü sargılı Wallece'la bol kanlı, bol şiddet içeren kabusa adım atmıştık ikinci oyunda. Ayrıca çok başarılı da bir dövüş sistemi vardı. Intro'daysa Rob Zombie, Demonoid Phenomenon adlı parçasıyla gazı veriyordu kan sever oyunculara. Üçüncü oyun Angel of Darkness'sa Ubisoft tarafından iptal edildi ve hiç oynanamadı.

Yaklaşık iki yıl kadar Survival Horror türü yeni bir çehreyle karşılaşmadı. 2002'de PS2'ye çıkan *Fatal Frame*'le Silent Hill 2 hayranlığımız bir süreliğine kesilmişti. Ama asıl bomba bir yıl sonra ikinci oyunla, Crimson Butterfly'la gelecekti. Bu oyundaki psikolojik gerilim o kadar üst düzeydeydi ki, türün sadık oyuncuları bile korkudan terler, gözlerini sık sık ovuştururdu. Mio Akamura'yla hayaletleri ve iblisleri kişisel kameramızla yok edebildiğimiz oyun, Japon kültürünün derinliklerinde yatan "ikiz kız kardeş, köy ve lanet, ayin ve kurban vermek" terimlerini ateist bir dille anlatılıyor ve kısa bir süre sonra da epikleşiyordu. Crimson Butterfly bugünün teknolojisiyle yeniden çıksa, eminiz ki yer yerinden oynar.

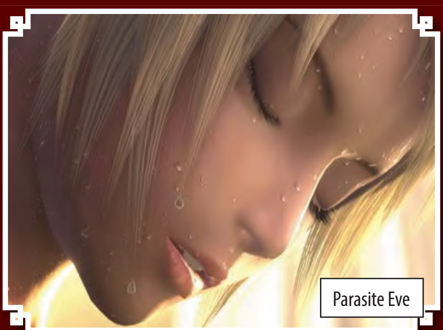
SİRENLER KİMİN İÇİN ÇALIYOR?

2003'te başka bir Japon oyunu iliğimizi kemiğimizi kuruttu diyebiliriz. *Forbidden Siren* adındaki bu oyun Silent Hill'in yönetmeni tarafından, Team Silent'tan bazı elemanların da yardımıyla yapıldı. Tahmin ettiğiniz gibi oyun ölesiye sisli ve karanlıktı. Ne ölü, ne canlı, ne de hayalet olan düşmanlar arasından kurtulmak hiç de kolay değildi. Yaratıkların gözünden de görerek, olaya biraz gizem katan yapımcılar, PS3 için yapılan Siren: Blood Curse'le dozajı doruklara çıkardılar. K. Tayama sevenlerin takip etmek zorunda olduğu bir seri olan Siren yayın hayatına devam ediyor.

Survival Horror oyunları değişime kapalı oyunlar olarak da bilinir çünkü mekaniklerin herhangi biriyle oynarsanız, başka bir şeye dönüşmesi çok kolaydır. Ama oyuncuya yeni bir şey sunmazsanız, tercih edilmek zor olacağından tek tük de olsa bu oyunlara yenilikçi isimler katılmıyor değil. 2004'te ilk *Obscura* çıktığında gördük ki, bu oyunları iki kişi yan yana oynayabilmek iyi bir fikirdi. The Faculty'den esinlenerek yapılan oyunda, okulun gizemini gece çökünce çözmeye başlıyoruz. Işığın bu kadar önemli olduğu başka bir korku oyunu oynamamıştık (Alan Wake'e kadar). Ayrıca seçilebilir birçok karakter vardı. Her birinin de kendine has bir yeteneği bulunuyordu. Sum 41 de müzikleriyle oyuna destek olmuş ve hafızalarımıza kazınmıştı.

BURAYA KADARMIŞ…

Elbette tüm Survival Horror oyunları bu kadar değil. *Extermination, Gallariens, Clock Tower, Eternal Darkness, Illbleed, Vampir Hunter D, Evil Dead: Hail to The King, Call of the Cthulhu, The Thing, The Suffering, Carrier* ve adını muhtemelen unuttuğumuz birçok güzel oyun var ama yerimiz bu kadar ne yazık ki. Yine de türün başlangıcı ve son şekillenişi burada okuduğunuz gibi. Resident Evil 4 çıkmadan önce Capcom oyunu aslında Veronica modeliyle yapmıştı ama cesur bir kararla türün tüm çehresini değiştirdi. Resi5'le zaten apayrı bir oyun haline geldi ve buna rağmen başarısı da arttı. Bu anlayış da diğer yapımcılara sıçramış durumda. Silent Hill eski günlerindeki gibi oyunlar çıkarsa bile günümüze tam oturmuyor, beğenmekte zorlanıyoruz. Condemned, F.E.A.R. gibi çehresi farklı oyunların altına yedirilmek daha uygun görülüyor artık bu tür için. Ana bir türden, alt bir türe doğru kaydı diyebiliriz Survival Horror türü oyunlar. Şu günden sonra da eski modellerine dönmelerini bekleyemeyiz ama bahsettiğimiz oyunlar hafızamızda hep yaşayacak. Pre-render grafikler, ön ayak ileri - namlu ileri şeklinde combat modu, kapı açmalar, açılan kapı animasyonu, gıcırtı, şifre bulmalar, cesetlerden ganimet elde etmeler, ara sinematikleri merakla beklemeler, kaçınılmaz olanı korkuyla bekleme psikolojisi gibi benzeri her şey anılar ve bu sayfalar sayesinde yaşamaya devam edecek.


Parasite Eve


Dino Crisis


Fatal Frame

İLK GÖZ AĞRIM

ALİ SEZGİN



Ekranda zamanının efsane oyunu Astreoids var. Ben bu dönemin sonlarına yetişmiştim. Nadiren oynanırdı bu güzel oyun.

ATARİ SALONU TOZU YUTANLAR KULÜBÜ

Herkesin hayatında bir doğru an vardır. Bu anlarda bazen karşınıza hayatınızın aşkı çıkar, bazense geleceğinizi belirleyecek bir iş teklifi. Benim anım çok, çok daha erken ve basitti. Yine de eğer bu sayfada bunları yazabiliyorsam orada görüp yaşadıklarımın payı büyüktür.

İtiraf ediyorum bundan önce de bilgisayar oyunları oynadım ama oyunlar benim için hiçbir zaman tutku olmamıştı. Kuzenimin verdiği Commadore 64'ün veya babamın bana aldığı Atari 2600'ün çok eğlenceli cihazlar olmasına rağmen, o zamanlar henüz 4 yaşında olmamın da etkisiyle sokakta top oynamakla karşılaştırıldıklarında galip gelme şansları olmadı hiç. Her şeyi değiştiren olay, amcamın atari salonu açmaya karar vermesi oldu. Tahmin edebileceğiniz üzere o dönemde internet cafeler ya da online oyunlar; yani oyuncuların birbirleriyle etkileşime girebileceği ve rekabet edebileceği hiçbir ortam yoktu. Dürüst olmak gerekirse, istesem de 5 yaşında bu gibi kavramların içinde olabileceğimi sanmıyorum.

Neyse, amcam atari salonu açtı diyordum… Ben o zamanlar halen Adana'nın bir ilçesi olan Osmaniye'de oturuyordum ve Adana'daki 1-2 yer dışında atari salonu kavramı bütün şehre yabancıydı. Hayal meyal babamın "Ali bak, amcanın çok seveceğin bir yeri var artık" dediğini hatırlıyorum. Oraya girişimse tam anlamıyla bir sihirdi. Bu oyunları ne kadar hatırlayabileceksiniz emin değilim ama River Raid oynarken bir anda Street Fighter'ı, Final Fight'ı gördüğünüzü düşünün. Bahsettiğim oyunlar arasında en az 2 nesil olmasını geçtim, geçmişte basit oyun methodları yerini özel hareketlere, glitch'lere bırakıyordu. Daha da önemlisi en büyük hayalim olan başka oyuncularla kapışabilme şansına sahip olacaktım.

Bunlar biraz da işin hayal kısmı. Boyum doğru dürüst oyun kontrollerine bile yetmediğinden getirilen tabure üzerinde oyunlarımı oynar, jeton başına süren 2 dakikalık oyun süremi harcarken her şeyin kusursuz olduğu farklı bir boyuta gittiğimden emin olurdum. Oturduğum mahalleye kısmen uzak olan şehrin ilk atari salonunun amcama ait olması mahalle çocukları arasında da beni oldukça popüler hale getirmişti. Her "atari seferi"min ardından çocukları başıma toplar, onlara Double Dragon'u, Space Ace'i ve Street Fighter'ı anlatırdım. İşin komik yanı, oyun incelemesi yazmaya başlamadan önce de yeni konsollar ve oyunların ilk olarak bana gelmesi yüzünden hep o veya bu şekilde oyunları anlatırken buldum kendimi.

Atari salonlarının bende ne gibi etkileri olduğunu sorarsanız, bugün burada bu satırları yazabiliyor olmamın ana nedeni olduklarını söyleyebilirim. İnternet cafelerden nefret ediyorum, bunu açık açık söyleyeyim, atari salonları farklıdır. Odaya girdiğiniz anda ortak bir kültüre, eğlenmeye dayalı bir rekabet ortamına, herkesin azla çok zaman geçirmeye çalıştığı bir kültüre girmiş olursunuz. Gerçek anlamda oyunculuk kültürünü ilk olarak burada tattım. Bugünlerde şans eseri karşıma bu tarihi eserlerden biri çıksa veya geçmişi anmak istesem hiç düşünmeden bu salonlarda saatlerimi geçirebilirim. Artık pek çok kişinin onlara yüklediği o kutsal anlamı taşımaktan aciz, yaşlanmış durumdalar. Ne olursa olsun gidip o eskimiş kollara, çalışmayan tuşlara bir bakın. 10 liralık bir jetonla tarihin en büyük rekabetlerinin, pek çoğumuzun hafızasındaki en epik anların hep orada yaşandığını zamanın bıraktığı izlerde görebileceksiniz.



Artık salonları dans, ritim oyunları ve Wii çakması hareket algılama desteği olan oyunlar dolduruyor. Hiçbirinin yapım kalitesi eskisi kadar iyi değil ne yazık ki.

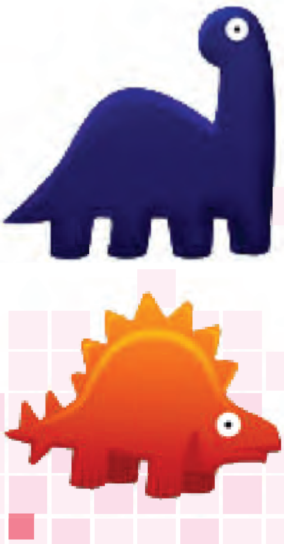


Space Invaders. Bu isim tüylerinizi diken diken edemiyorsa, hiç yaşamamışsınız demektir.



Günümüzün çakma atari salonları internet cafeler: Polis kontrolünde PES oynamak "oyuncu" olmak oldu artık.

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR



Sene 1813. St. Petersburg'da köhne bir meyhanedeyiz. Kahramanlarımızdan Sinan, soluk bir yağ lambasının ışığı altında bir mektup yazmaktadır.

Aziz dostum Tuğbek,

Bu mektubuma başlarken, halinizi sormayı çok isterdim. O güzel eşinizle birlikte, sıcak evinizde geçirdiğiniz günlerin, en kötü günleriniz olmasını ümit ettiğimi söyleyemeyi… Ancak, ne yazık ki sizinle ilgili iyi niyet temennilerimin sonuna geldiğimi bilmenizi istiyorum!
Ne kadar kötü bir durumda olduğumu size anlatmak isterdim, ancak biliyorum ki beni dikkate almayacaksınız. Aylardır sizden gelecek cevap için bekliyorum. Ama beklediğim mektup gelmedi. Yoksa korkuyor musunuz? Aylarca kafa patlattığım bu yeni eğlence şekli devrim yaratacak diyorum size! Tek ihtiyacımız bir mavi, bir kırmızı bayrak ve piştovu olan 6 kişi daha. Herkese bu şekilde mektup attıktan sonra benim evimde buluşacak ve karşı ormanda iki takım halinde ayrılacağız. Daha sonra birbirimizin bayrağını alıp kaçmaya çalışacağız. Lütfen bir cevab verin... Sıkıldım bu meyhaneden! Redingotunuzu da alın gelin!

28 gün sonra, Petersburg korusu

Sinan: Aziz dostlarım, mektupla attığım bu oyun davetine bu kadar kısa sürede icabet ettiğiniz için gerçekten çok mutlu oldum.
Tuğbek: Ne yapacaksak çabuk yapalım, donuyorum!
Sinan: Ben dedim ama sana Redingotunla gel diye. Neyse, karşı takımın bayrağının yerini biliyorsunuz değil mi?
[Mavi takım]: Evet?
Sinan: O bayrağı kapıp buraya geleceğiz, bu da bize 1 puan kazandıracak.
[Mavi takım]: Eee, elimize ne geçecek peki?
Sinan: Devrim yaratacak bir eğlence şekli olacak diyorum size. Hazır mısınız? Sald... [DAAAAN] Ah!
Dış Ses: HEADSHOT! DOMINATING!
Tuğbek: Hı? Kim konuş...[DAAAAN]



BU BİR İLAN DEĞİLDİR!

(80'lerin dergisi olsak olurdu ama)

Oyungezer

SAYI: 28 - 2010/ 2

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Can Sungur, hikayeci@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Semih Sancar, semih@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Özgür Çakır, ozgur@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Ahmet Öğüt
Emre Sümer
Mert Yiğit Doğru
Noyan Alp Özdemir

Reklam Sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

SETİ Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 2 Şubat 2010

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Sırasız Cümleler - 2
Öteki çocuklar gibi Phoebe de ortada sallanan püskülü yakalamaya çalışıyordu, ben de attan düşer diye kendi kendimi yiyordum, ama karışamadım işine, ağzımı da açmadım. Çocuk milleti böyledir işte: Baktınız ki püskülü yakalamak istiyorlar, oturacaksınız oturduğunuz yerde. Ne yapalım, düşerlerse düşsünler. Ama düşmeleri püskülü yakalamalarına engel olmaktan daha iyidir.
Çavdar Tarlasında Çocuklar, J. D. Salinger

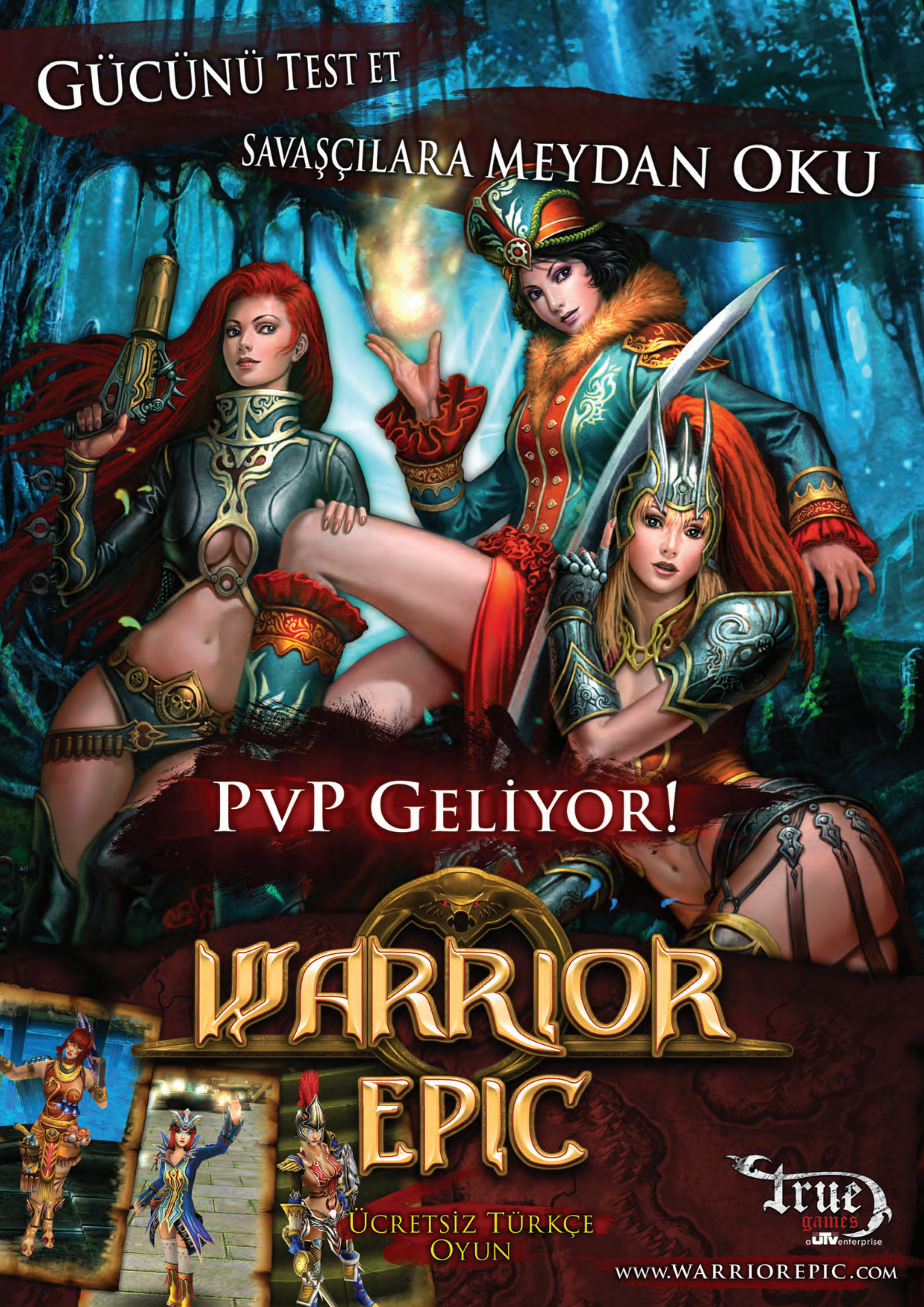


Geçen sayının ayıpları!

- Biz sadece 10 yılı simgeleyen bir kapak yapmak istemiştik ama kapağa bakanlar "Steam Old Republic"in hangi oyun olduğunu anlamakta oldukça zorlandı. Aslında Steam ve Old Republic olarak ayrılması gereken kelimeler, kalın yazı stilinin kurbanı oldu.
- The Saboteur sayfasını yatık yapınca yer yerinden oynadı. Okumakta zorlananlar OGZ forumlarında kazan kaldırdı, gözleriniz alışsın diye bu ay bir tane daha yaptık yatık sayfa.
- "The Saboteur'un tüm sayfası neden italik yazıyla yazılmış?" diye soran okuyucumuz bizi dumura uğrattı.
- Sinan'ın grafikleri kötü olunca EyePet'in de notunu düştü (şaka tabii :) (ama sadece ikinci kısmı =)



www.mavishop.com
BİLGİSAYAR
MV SHOP
MAVİ BİLGİSAYAR
İYİ UÇUŞLAR
İhtiyacınız olan tüm Uçuş Koltuğu modelleri ve aksesuarları MV Shop Mağazalarında!
playseats
İYİ SÜRÜŞLER
En Yeni Oyunlar MV Shop Mağazalarında!
CEVAHİR ALIŞVERİŞ VE EĞLENCE MERKEZİ
ŞİŞLİ - İSTANBUL
1. KAT, NO:125
Mağaza: Cevahir AVM, Büyükdere Cad.
1. Kat Mağaza No: 125 Şişli / İstanbul
Tel: 0212. 380 01 50-51
İnternet'te güvenli alışveriş siteniz:
www.mavishop.com
www.mvshop.net
yetkili@mavishop.com
www.cizgireklam.com.tr


GÜCÜNÜ TEST ET
SAVAŞÇILARA MEYDAN OKU
PvP GELİYOR!
WARRIOR EPIC
ÜCRETSİZ TÜRKÇE OYUN
True games
a UTV enterprise
WWW.WARRIOREPIC.COM